

12 TAILS

MAGAZINE

Vol.3

July 2012



สารบัญ

About Us	4
Hero Society	6
World of Tails - Timeline	14
- Patch Preview	14
- Event Preview	24
Once in 12 Tails	30
The Path of Heroic	62
แก๊งป่วนก๊วนหาง	88
Art Corner	90
มองตลาด 360 องศา	92
รับสมัครทีมงาน	94





Sweet
Grescent

Mebel



ABOUT US



บรรณาธิการอำนวยการ : Mebel
 บรรณาธิการบริหาร : Jetter
 บรรณาธิการบทความ : Jetter
 บรรณาธิการศิลปกรรม : Ares
 บรรณาธิการต้นฉบับ : Scicu



Scicu
 epicwin



ออกแบบและจัดวางนิตยสาร : bluemallo, mpfamily, Nagi และ Ares

ผู้ตีพิมพ์และเผยแพร่ : Anasuch

ปกหน้าและปกหลัง : Ares

ศิลปิน Fan Art : sweetcrescent, DRabbitz และ Ares

ศิลปินการ์ตูนสั้น : warinmon

ศิลปินการ์ตูนยาว : monahgi

ช่างภาพ : InMusic และ warinmon

ตรวจทานและเรียบเรียง : JaeShiZou และ ADUGreen

นักเขียน : epicwin, tanabodi, Timezero และ ZelZile

นักเขียนร่วม : Mebel และ Scicu

ที่ปรึกษานักเขียน : uekiko

มองตลาด 360 องศา : Royalman



InMusic AD/green

Anasuch

bluemallo



Nagi



sweetcrescent



DRabbitz



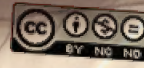
JaeShiZou

tanabodi



uekiko

MADE IN JAPAN "DERMATOGRAPH" MITSUBISHI * 7600



สงวนลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย
 อนุญาตให้เผยแพร่ต่อสื่อ
 Creative Commons BY-NC-ND ที่
 ห้ามใช้เพื่อการค้า
 ภาพ กราฟิก และข้อมูลจากหนังสือ
 ได้รับอนุญาตจากบริษัท นิกโก้ สตูดีโอ จำกัด เจ้าของลิขสิทธิ์และ
 ข้อมูลในเอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อ
 ผู้อ่านจึงศึกษาข้อมูลและการเปลี่ยนแปลงภายใน
 จากเว็บไซต์ www.121.com

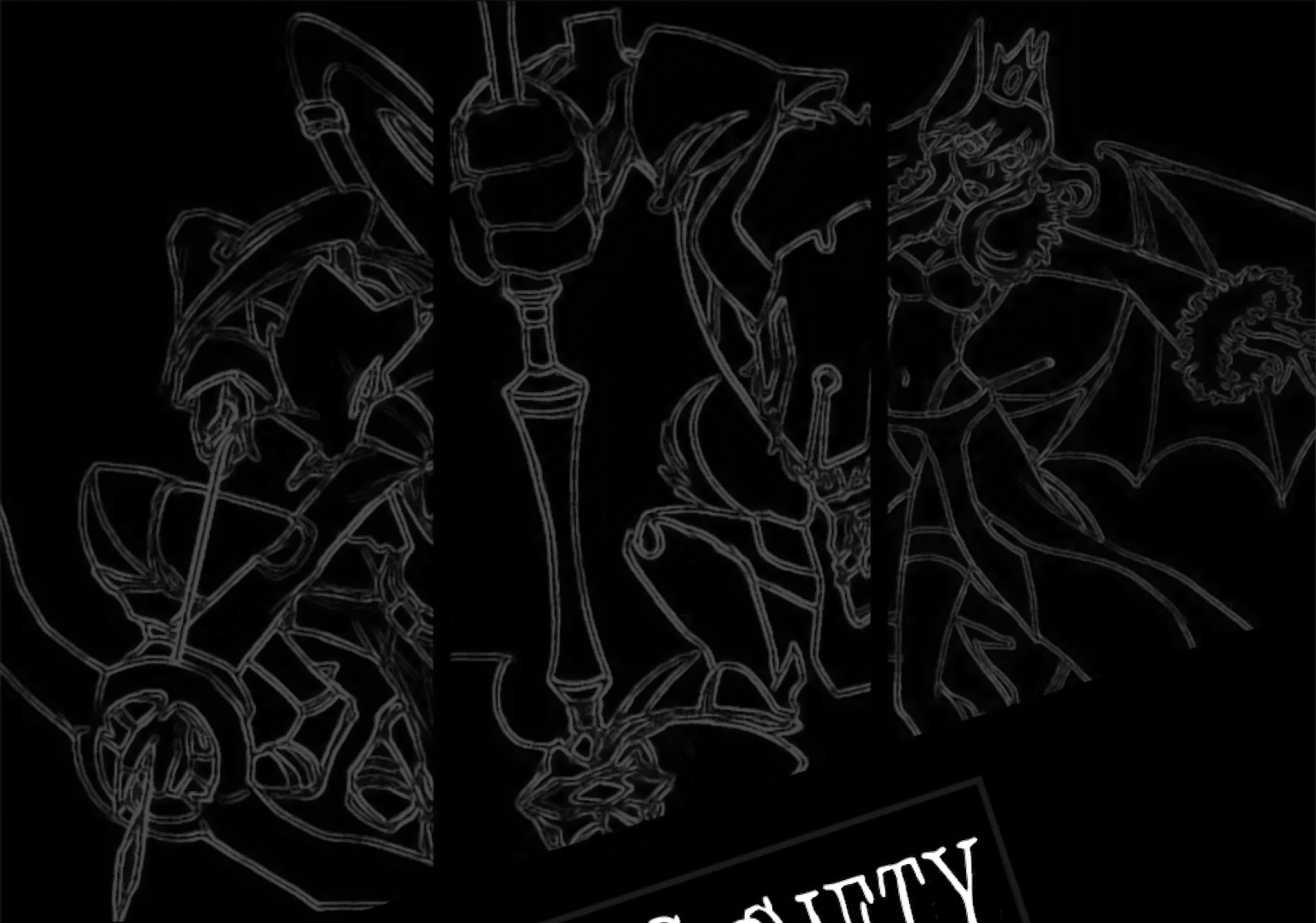
แก้วเลี้ยงนก.
Letter



พูดถึงเกมสืบลองทางก็ชวนให้นึกถึงวงการเกมออนไลน์ที่บ้านเราขึ้นมาเหมือนกัน อันที่จริงเกมออนไลน์ที่คนไทยสร้างก็ไม่ได้มีแค่สืบลองทางนะ ยังมีอีกหลายเกมซึ่งต่างก็มีแนวคิด แนวเกมแตกต่างกันไป ถ้าถามว่าทำไมเกมออนไลน์บ้านเราถึงไม่เยอะเหมือนเกาหลี หรือเหมือนจีนที่ตอนนี้ตลาดเกมออนไลน์กำลังบูมมาก ก็คงเป็นเพราะเรื่องของประสบการณ์ในการสร้างและบริหารเกมของเรานั้นยังถือว่าน้อยมาก คือเราไม่มีบริษัทที่พัฒนาเกมโดยเฉพาะเนื่องจากว่าเรื่องทุนต่างๆ และการสนับสนุนจากหลายๆ ส่วนด้วยว่าเราต้องลงเงินไปกับการสร้างพัฒนาซึ่งก็ไม่ว่าเลยว่าจะประสบความสำเร็จในการขายตอนท้ายหรือไม่ เกมข่าวที่ออกมาเกี่ยวกับเกมมันก็ออกแนวว่าเป็นปัญหาสังคมซะงั้น คนส่วนมากเลยมองเกมในแง่ลบ ซึ่งความจริงแล้วประโยชน์ของเกมมันก็มีเหมือนกันนะ

ขอบคุณทุกท่านที่อ่านจนมาถึงประโยคสุดท้ายนี้ แล้วเจอกันใหม่โอกาสหน้า (หรือใน "จับทางคุณ")
ขอเชิญเปิดอ่านให้สนุกสแกนปิกบานใจเลยครั๊บ !!!!

Jeffer
บรรณาธิการบริหาร และ บทความ
12 Tails Magazine



HERO SOCIETY



B A T



เจาะใจสีกิล

Dissolute ดี Buff ของ ค้างคาว

ค้างคาวเป็นตัวละครในเกมที่คนเล่นน้อยมาก, แต่พอช่วงแพทช์ปัจจุบันที่ผ่านมา กลับมีจำนวนประชากรมากขึ้นเนื่องจากเกม PVP ที่สามารถใช้ Item และ Boost เพิ่มพลัง และค่า Status ต่างๆ ได้ ทำให้ค้างคาวมีบทบาทพอสมควร โดยเฉพาะสีกิล Dissolute

สำหรับ Dissolute ก็คือสีกิลที่ลบสถานะทางบวกของฝ่ายตรงข้ามทั้งหมดที่ต่ำกว่าเลเวล 4 ทั้งไป และแพทช์ใหม่ที่ผ่านมา ก็ทวีความเทพ เมพ ของค้างคาวมากขึ้น โดยปรับให้ในช่วงเวลาที่ศัตรูติดสถานะ Dissolute จะไม่สามารถ Buff สถานะทางบวกอะไรได้เลย เช่นแถมโดนสีกิล Dissolute จะ Bless ใส่ตัวเองไม่ติดเลย หรือจะ Repel ก็ไม่ได้ แถมสีกิลนี้ ยังลบยาวิ้ง ยาเลือดทิ้งได้อีก!

บางสีกิลถ้าติดสถานะนี้ก็ยังสามารถกดใช้ได้อยู่เช่น Ashura ของแพนด้า หรือ Titan Form ของโบลัน บางคนบอกว่า รอให้ค้างคาวร้าย Dissolute แล้วจึงกดใส่สีกิล Ashura หรือ Titan Form ก็จะไม่โดนดีลหายไป แต่ช้าก่อน ความเก่งของค้างคาวยังไม่หมด เพราะว่า Dissolute เป็นสีกิลที่ล่าปได้เรื่อย, เนื่องจาก Dissolute ของสาย ShadowCaller ไม่มี Cooldown

ค้างคาวสาย ShadowCaller มีสีกิล ShadowMastery () ซึ่งจะทำให้สีกิลล่าปทั้ง Phantom Bane () Dissolute () Corruption () Curse () และ Doom () ไม่มี Cooldown แต่กว่าจะมาถึงสีกิลนี้ได้ก็ต้องเสีย Point ในการอัพถึง 21 Point เลยทีเดียว

มีหลายคนบอกว่า Dissolute ของค้างคาวโกงอย่างงั้นอย่างเงี้ยอยากบอกว่า ถึง Dissolute จะปวนได้มากถึงมากที่สุด ก็ต่อเมื่อค้างคาวมีค่า Cha ที่มากกว่าทางอื่น, แต่เนื่องจากค้างคาวทุกๆ คนโดนบังคับให้อัพ Status Int และ Tal ที่สูงมากๆ ทั้งๆ ที่ค่า Tal ไม่จำเป็นกับค้างคาวสาย ShadowCaller มากนักแต่เพื่อให้ Sp เริ่มต้น สามารถใช้สีกิล Shame ได้ (Sp 35) เลือกของค้างคาวหลายๆ คนจึงน้อย ในส่วนของค้างคาวบางคน ที่เลือดเกิน 1,500 นั้น อย่าได้แปลกใจ เพราะค่า Cha ของพวก She จะน้อยเช่นกัน ดังนั้นค้างคาวสายอีก จึงล่าปได้ไม่นาน ในขณะที่ค้างคาวสาย Cha เองก็บอบบางราวกับแผ่นกระดาษ เช่นกันจ้า

(อ้างอิงจาก patch 4.71)

ค่า Status และ การคำนวณ OverPower


สำหรับไบสันสาย Gladiator สกิล
OverPower ถือว่าเป็นสกิลที่น่าสนใจ
ทั้งล่าบอส PVP และใช้ในการผ่าน
มิชชั่นต่าง ๆ แต่รู้หรือเปล่า OverPower
คำนวณเป็นตัวเลขยังไง


ATK 193 + 598


ผมขอเรียก

Base Atk คือ ค่า Atk ที่รวม Status ที่เราอัพ และ ค่าของ
สกิล Stat Plus (ตัวเลขสีน้ำตาลดังภาพ)

Special Atk คือ ค่า Atk ที่ได้จากอุปกรณ์สวมใส่ทั้งหมด Buff
ต่าง ๆ จะมาปรากฏที่ค่า Special Atk นี้ (ตัวเลขสีฟ้าตามภาพ)

Enrage () + Base Atk 24% เป็นสกิล Active

OverPower () + Atk 200% (โดยคิดจาก Base Atk +
Atk จากอุปกรณ์สวมใส่นั้น) จะใช้ได้เมื่อมี Sp 80 เป็น
สกิล Active

FuryTrance3 () + Special Atk 60 เมื่อ Hp ต่ำกว่า 20%
เป็นสกิล Passive (กดใช้ไม่ได้)



ตัวอย่างการคำนวณ OverPower ที่กดใช้ในกรณีต่าง ๆ

- 1.) Atk ดั้งเดิม 156 + 161
- 2.) ใช้แค่สกิล Enrage: 193+161
- 3.) ใช้แค่สกิล OverPower: 156 + 478
- 4.) กดใช้สกิล Enrage ก่อนแล้วกด OverPower: 193+478
- 5.) กดใช้สกิล OverPower ก่อนแล้วกด Enrage: 193+478
- 6.) เข้าสู่สถานะ FuryTrance3 ก่อนแล้วกด
OverPower + Enrage: 193 + 598
- 7.) กดใช้สกิล OverPower + Enrage ก่อนแล้วเข้าสู่สถานะ
FuryTrance3: 193 + 538
- 8.) กิน Mayo HotDog (+40 Atk) + เข้าสู่สถานะ FuryTrance3
ก่อน OverPower + Enrage: 37 + (156 + 161 + 60 + 40)
 $\times 2 = 193 + 678$

สรุปสูตรการคำนวณได้ง่าย ๆ คือ

Atk รวม = Base Atk + (Base Atk \times % Enrage) + 2 \times (Atk
equipment + All Buff + Food) เอาจริง ๆ ถ้ามี Synchro Mole
แล้วแมว Two Pair ให้กับไบสัน Atk จะทะลุไปถึง 1,271
เลยทีเดียว

CHAMELEON



การเอาตัวรอดของ... ผู้เริ่มเล่นกึ่งก่าในมิชชั่น

สวัสดีครับกระผมมีนามว่า TimeZero ครับ คอลัมน์นี้มาเล่นและเกี่ยวกับผู้เริ่มเล่นกึ่งก่านะครับ Status ที่แนะนำจำเป็นของผู้เริ่มเล่นกึ่งก่า **Atk -Vit**

Atk เพื่อสังหารมอนสเตอร์ที่เข้ามาใกล้ได้ไว ส่วน **Vit** เพิ่มเลือดให้รอดจากมิชชั่น บางคนสงสัยว่าทำไมถึงต้องแนะนำให้อันตามนี้ เนื่องจากกึ่งก่า เป็นทางที่ร่างกายบอบบางเอา มากๆ แต่แลกมาด้วยความไว (Def และ Vit พื้นฐานต่ำ Agi พื้นฐานสูง) โดนมอนสเตอร์รุมสัก 2-3 ตัว อาจวิญญานออกจากร่างได้ ส่วนค่า Status อื่นๆ นั้นผู้เขียนแนะนำให้เก็บเลเวลให้สูงๆ ก่อนค่อย Restatus มาปรับ Status ตามต้องการจะดีกว่า

Skill ในการเอาตัวรอดของกึ่งก่า

MassShot เป็นสกิลหลบการโจมตีสกิลเดียวของกึ่งก่า ใช้เอาตัวรอดในมิชชั่น (อยู่ในสาย Trickster)

CriticalPlus มีโอกาสยิงติดคริติคัล เพื่อสังหารมอนสเตอร์ได้ไวขึ้น (อยู่ในสาย Slayer)

FatalStrike สกิลเพิ่มดาเมจในการยิงได้ 5 ครั้ง (อยู่ในสาย Slayer)

Left & Right Stride สกิลวิ่งยิงซ้ายและวิ่งยิงขวาเพื่อใช้โจมตีหรือหลบการโจมตีได้ (อยู่ในสาย Slayer)

สิ่งที่ต้องพกติดตัวในช่องเก็บของ

ในบางมิชชั่นอาจจะต้องมีทางซัพพอร์ต (แะ หรือกระต่าย) แต่ควรฝังพาตัวเองก่อนด้วยการพกยา Hp ตอนแรกๆ อาจไม่มีเงินซื้อมาติดตัวให้เก็บจากตามมิชชั่น หรือ กินแซนวิชเนยถั่ว (เพิ่มค่า Vit 30) สามารถทำได้ทั้งจามอนหรือซื้อได้จากอโคล่าได้

ขอแนะนำจากผู้เขียนในการเล่นกึ่งก่า

สุดท้ายนี้ พี่ระลึกไว้เสมอว่ากึ่งก่าอย่างเรามันบอบบางตายง่าย ฉะนั้นไม่ควรโจมตีถี่มากเกินไป จนเรียกมอนสเตอร์ทั้งฉากให้เข้ามาหา อีกทั้งควรสังเกตและวิ่งหลบมอนสเตอร์ที่เข้ามาใกล้ด้วย แต่ถ้าหลบไม่พ้นให้กดใช้สกิล MassShot หลบการโจมตีดีกว่า



ด้านเก็บเลเวล ที่เหมาะสมกับเพนกวิน

ขอต้อนรับเข้าสู่ คอลัมน์ ด้านเก็บเลเวลที่เหมาะสมกับเพนกวิน ผมเจ้าของคอลัมน์นี้ชื่อ อัฐ ครับ ผมจะนำเสนอเรื่องราวของตัวละครเพนกวินครับ คอลัมน์นี้จะลงทุกเล่มหลังจากนี้ไปครับผม ขอฝากเนื้อฝากตัวด้วย ในวันที่ผมขอเสนอเรื่องด้านเก็บเลเวลต่าง ๆ ของเพนกวินตั้งแต่เลเวล 1-28 ครับ เชิญรับชมได้เลยครับ

Level 1-8 ลงด้าน 1/1

ด้านนี้ใช้แค่ความอดทน เพราะตอนแรกเพนกวินทำได้แค่เหวี่ยงคทาไปยังปั๊ว เท่านั้น

Level 8-10 ลงด้าน 1/4

แนะนำให้ลงครบ 4 คน จะช่วยให้จบเร็วขึ้นมากทีเดียว ให้คอยระวัง Hp ด้วยเนื่องจากตอนแรกๆ Hp เรายังน้อย

Level 10-17 ลงด้าน 2/4

ที่เลเวลนี้จะมีท่า ManaVortex (สำหรับสายดาบ) แล้วให้ใช้ท่านี้ในการช่วยดึงมอนสเตอร์ให้สนใจกับเลา ManaVortex แทนตัวเรา

Level 17-21 ลงด้าน 3/4

ให้เราตั้ง ManaVortex ไว้ห่างจากกำแพงแล้วปล่อยให้มันดูดลงมอนสเตอร์ไปหรือจะใช้สกิลที่สามารถร่ายโดยการ lock เป้าหมาย เช่น FallingStar เพื่อให้จบเร็วขึ้นก็ได้

Level 21-28 ลงด้าน 4/3

แนะนำให้ใช้สกิล ManaVortex ให้มอนสเตอร์มาตีที่เลาเรา เพราะถ้ากระบองเพชรต้นเล็ก ๆ ตายหมด ภารกิจเราจะล้มเหลว

อ้าวแป๊บเดียวหน้ากระตาดหมดซะแล้ว คงต้องลากันแล้ว ติดตามต่อในเล่มหน้านะครับ

R A B B I T

การ
ลง
Fire
Arena



[กระต่ายยา] ก่อนอื่นต้องเข้าใจก่อนนะครับว่า สายของเราเป็นสายสำหรับซัพพอร์ตทีม ไม่ใช่สายสู้แบบ 1-1 โดยเทคนิคสำหรับอารีน่านี้ก็คือ คอยตอตออีกฝ่ายด้วยสกิลต่าง ๆ ไปเรื่อย ๆ ครับ เช่น สกิล AcidicField จะมีคอมโบดังนี้ ให้ใช้ระหว่างที่โดนวิ่งไล่ นะครับ ให้กินยา RapidTrance แล้ววิ่งไปหาศัตรูจากนั้น ใช้ StickyGum ปล่อยศัตรูครับ เอาให้แน่น ๆ นะ แล้วใช้ AcidicField ต่อเลยครับ จะทำให้ศัตรูได้รับความเสียหายไปในระดับหนึ่ง เนื่องจากศัตรูจะติดหนึบในหมอกฝรั่งของเรา และโดนพิษเข้าไปนั่น ๆ ถ้าหากว่าตอนนี้สกิล GorgonShot พร้อมใช้งานละก็ยิ่งเข้าไปเลยครับ จากนั้นมีสกิลอะไรเหลือให้ใช้ใส่ศัตรูให้ได้รับความเสียหายมากที่สุดเพราะเมื่อศัตรูติด Gorgon ค่า Def จะลดลง ทำให้รับความเสียหายมากขึ้นอีกครั้ง

[กระต่ายแม่ค้า] สำหรับสายแม่ค้านั้นมีสกิลที่สร้างความเสียหายค่อนข้างจะรุนแรงให้ใช้งานอยู่แล้วทำให้พอจะสู้กับทางที่มี Hp หลักพันต้น ๆ หรือน้อยกว่าได้สบาย โดยการสู้นั้นก็ไม่น่าจะแตกต่างกับสายยานักโดยเราควรจะทำการตอตออีกฝ่ายเรื่อย ๆ ด้วยสกิล GilShot เพราะสกิลนี้มันหลบไม่ได้ยกเว้นจะมีฉากบังหรือติด evade พยายามอย่าเข้าใกล้ศัตรูรักษาระยะห่างไปเรื่อย ๆ และสะสม Sp หากว่าศัตรูเข้ามาใกล้ให้ใช้สกิล Backpack ปล่อยมันให้ล้ม แล้วจะโจมตีต่อด้วย ShootingArray ก็ได้ (ที่ให้เก็บ Sp ก็เพื่อให้พอต่อการใช้ทำนี่แหละ) พยายามใช้ทำนี่ตอนศัตรูล้มเพราะจะเกิดความเสียหายมากที่สุดแล้วต่อด้วยสกิลอื่น ๆ เช่น CircleShot หรือจะใช้ทำ Millionaire เลยก็ได้ ถ้าหากว่าคุณรวบพอที่จะฆ่าศัตรูในที่เดียวนะ

W H A L E

สกิลดีที่ถูกลืม



สวัสดีครับผม วันนี้ผม Scicu จะมาบอกกล่าว เล่าลึบกับฮีโร่ตัวใหญ่ พี่วาทของเรานั่นเอง เมื่อพูดถึง พี่วาทของเรา ก็นึกถึงสกิลโหดๆ มากมาย ทั้งท่า WallPuncture ที่เป็นสกิลแบบ passive หรือ Rejuvenate ที่คอยฟื้นฟูพลังชีวิตให้ หรือแม้แต่ท่าเรียกฉลามยักษ์โบราณ Megalodon อีกด้วย

วันนี้ผมจะมาแนะนำสกิลดีๆ อีกสกิลที่คนส่วนมากไม่ค่อย ได้สนใจเท่าไหร่นะครับ นั่นก็คือ CulinaryTongue อ้อ...หลายคนคงนึกไม่ออก แปลตรงตัวก็ ลิ้นของพ่อครัว งงหนักกว่าเก่าอีก เอาเป็นว่าข้ามมันไปซะ เรามาดูที่ความสามารถเลยดีกว่า สกิลนี้นั้นมีแค่ 2 เลเวล เป็นแบบ passive ทำให้ไม่ต้อง กดใช้งานด้วย แล้วมันดียังไง เราไปดูที่คำอธิบายสกิลกันเลย ครับ



CulinaryTongue1 - เพิ่มผลและระยะเวลาจากอาหารและ เครื่องดื่มขึ้น 50%

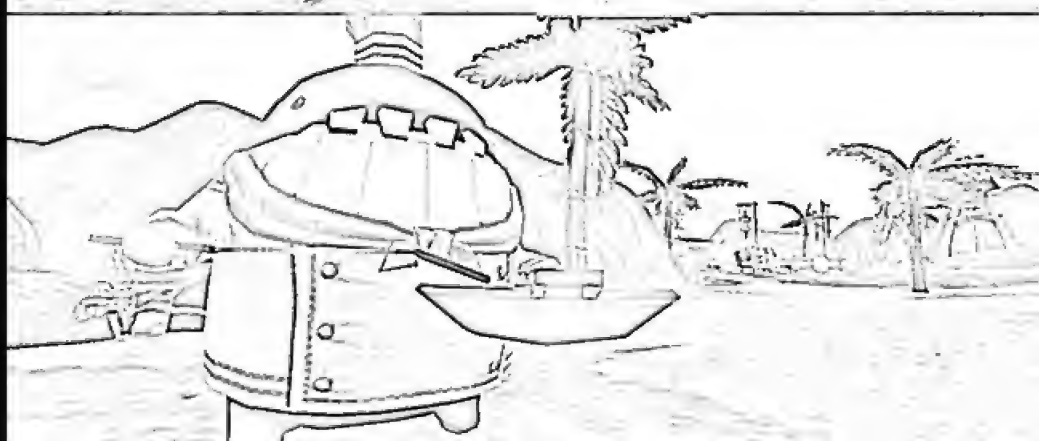
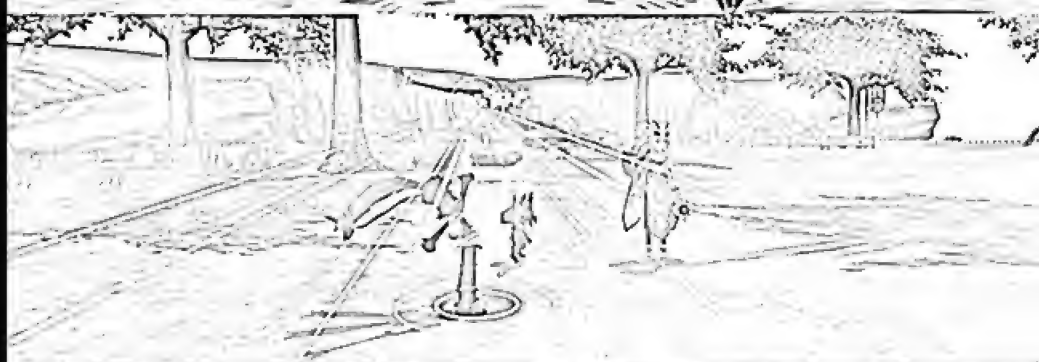
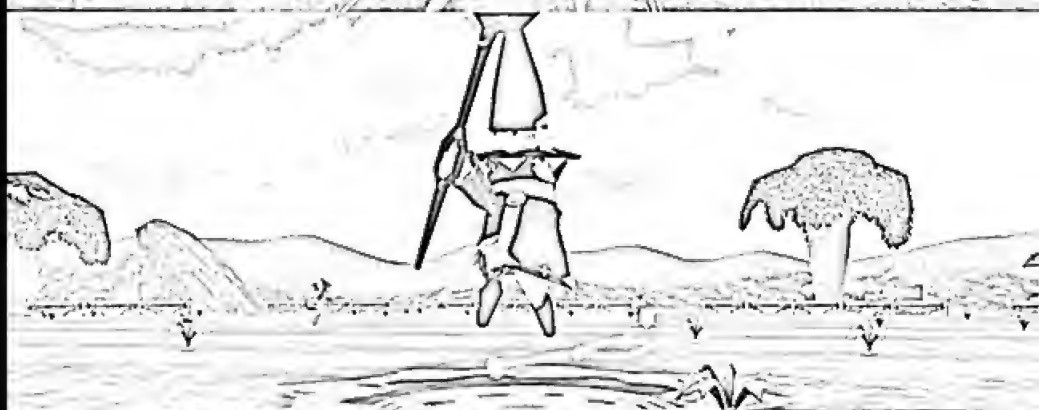
CulinaryTongue2 - เพิ่มผลและระยะเวลาจากอาหารและ เครื่องดื่มขึ้น 100%

นั่นแสดงว่า หากวาทที่อ้วสกิลนี้ถึงเลเวล 2 เมื่อกินอาหาร

การฟื้นฟูพลังของวาทก็จะได้รับผลเป็นสองเท่า ไม่เพียงเท่า นั้น อาหารของเกมนี้อย่างสามารถบวกค่าพลังพื้นฐานต่างๆ ได้ หลากหลายด้วย เช่น แชนวิชเบคอนกรุบกรอบ Vit + 40 Def +15 สำหรับทางบ้านๆ ธรรมดาทั่วไป แต่ถ้าเป็นวาทที่อ้ว CulinaryTongue ขึ้นสองแล้วละก็ จะได้ Vit + 80 Def + 30 และระยะเวลาแสดงผลนานเป็นสองเท่าเลยทีเดียว นอกจากนี้ ที่จะมีประโยชน์กับอาหารแล้ว อย่าลืมนะครับว่า เดี่ยวนี้ด้าน PVP บางด้านก็เปิดให้ใช้อาหารได้แล้วด้วย ถ้าพกไอเทม ประเภทอาหารไว้ดี ๆ หลายๆ ชนิดแล้วอาจเป็นภาระของแกะ น้อยลงมาก เลยทีเดียวครับผม และไม่นานนี้มีสกิลสาย C เลื่อนที่สาม GourmetHeart ออกมาสนับสนุนความสามารถนี้ ทำให้เมื่อ ไดที่เหล่าวาท กิน!!! จะได้โบนัส Hp + 100 Mp + 40 Sp + 10 ซึ่งแยกการกินอาหาร ขนมนและเครื่องดื่มออกจากกัน

เป็นอย่างไรกันบ้างครับ เหล่าวาทต่างๆ เริ่มสนใจมารับ ช่วงต่อร้านคุณจามอนบ้างหรือยัง ถ้าลืบลืมไม่รู้จะทำอาหาร จานไหนดี ลองย้อนกลับไปดูนิเทศสารฉบับที่สองได้เลยนะครับ มีบอกสูตร และผลที่ได้จากการกินอาหารไว้หมดแล้ว ฉบับนี้ ก็ขอไปขดมาม่าสักสามชามละครับผม ขุด....

HERO SOCIETY



WORLD OF TAILS VOLUME 3

TIMELINE

สวัสดีผู้อ่านทุกท่านและขอแสดงความยินดีกับเกมสิบสองทางออนไลน์ที่ครบรอบ 1 ปีการเปิดให้บริการแบบ Open Beta ด้วยนะครับ นับว่าเป็นเกมไทยเกมแรกๆ ที่ประสบความสำเร็จสูงสุดในการเปิดให้บริการ ทั้งในเรื่องของจำนวนผู้เล่นในตัวเอง เกมคอนเทนต์ของเกม แพทช์ต่างๆ ที่มีการอัปเดตอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีปัญหาอยู่บ้าง มีดราม่าอยู่บ่อยๆ แต่เกมก็ยังคงผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นมา

	April	May	June	July	August	September
System Server Npc&More Map						
Chapter						
Festival						
PlayerSys.						
Events Arena GuildBoss Dungeon MiniGame						
Intersted Items						

PATCH PREVIEW

27/04/2011 TTO v 4.00

หลังจากการเปิดทดสอบในรอบ Pre-Closed Beta กันไปแล้วถึงสองรอบ ในที่สุดเกมสิบสองทางออนไลน์ (12 Tails Online) ก็เปิดให้บริการกันอย่างเต็มรูปแบบ เสียที โดยเปิดให้บริการ Open Beta ในวันที่ 27 เมษายน 2554 มีเซิร์ฟเวอร์ Carronian เปิดเป็นเซิร์ฟเวอร์แรก

30/04/2011 TTO v 4.02

จากกระแสตอบรับอย่างล้นหลามต่อเกมสิบสองทางออนไลน์ จึงทำให้ทางผู้ให้บริการต้องเพิ่มเซิร์ฟเวอร์ใหม่ Mupiea เพื่อรองรับจำนวนของผู้เล่นที่เพิ่มมากขึ้น

04/05/2011 TTO v 4.03

เปิดระบบกล่องจดหมาย (Mail Box) เพื่อเตรียมพร้อมกับการแจกรางวัลใน Event ต่างๆ ที่จะจัดขึ้นในอนาคต

จนครบรอบ 1 ปี ต้องขอแสดงความยินดีและชื่นชมในความสามารถของทีมพัฒนา เกมเป็นอย่างมากครับ ที่ช่วยผลักดันเกมที่สร้างความสนุกสนาน และเป็นแรงบันดาลใจให้กับเกมเมอร์ไทยหลายคน อีกทั้งผลักดันวงการเกมไทยให้ก้าวไกลขึ้นมาอีกขั้น และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าในอนาคตอันใกล้นี้ สิบสองทางออนไลน์ จะพัฒนาต่อไปไม่หยุดยั้ง เพื่อสร้างรอยยิ้ม ความสนุก

แก่เกมเมอร์ทุกท่านครับ และเพื่อฉลองครบรอบ 1 ปี วันนี้เรา ขอนำเสนอเส้นทาง เรื่องราวการอัปเดตของตัวเกมนับตั้งแต่ อดีตจนมาถึงแพทช์สุดท้ายก่อนวันครบรอบการเปิดให้บริการ รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ จากทางผู้ให้บริการ เกมที่เคยจัดขึ้น ถ้าทุกท่านพร้อมแล้วก็ขอเชิญรับชมได้เลยครับ



18/05/2011 TTO v 4.06

หลังจากที่ Sky bug บอสระดับ Guild Boss ได้ออกอาละวาดอยู่ตัวเดียวโดดเดียวนับแต่เกมเปิด คราวนี้ก็ถึงเวลาที่แมลงผลึก Crystal Bug ตื่นจากการหลับใหลอันยาวนาน มาร่วมป่วนหุบเขาหิมะอีก นอกจากนี้โคโลสเซียมได้มีการจัดงานประลองครั้งใหม่ขึ้น โดยเป็นงานประลองแบบจับคู่ 1:1 แพ็คตัดออก เพื่อหาผู้ชนะที่แข็งแกร่งที่สุดกับ Fire Arena นั่นเอง

27/05/2011 TTO v 4.07

ผ่านไปแล้ว 1 เดือนนับจากการเปิด Open Beta แต่กระแสของเกมก็ยิ่งแรงดีไม่มีตกจนต้องเพิ่มเซิร์ฟเวอร์ที่สาม Pepponian เพื่อรองรับจำนวนผู้เล่นที่เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ เป็นครั้งแรก ของเกมที่มีการเปิดส่วนของมิชชั่น เนื้อเรื่องใหม่กับ Chapter 7 โดยมีการเพิ่มแคมป์ทะเลทรายแหล่งศึกษาอารยธรรมโบราณของด็อกเตอร์ลิซ่า



WORLD OF TAILS VOLUME 3

PATCH PREVIEW

02/06/2011 TTO v 4.08

LET'S ROCK!!! กับแพทช์ชุดแฟชั่นใหม่ในฮิม Super Star นักร้อง นักดนตรี ทั้งร็อค ป๊อป คันทรี งานนี้เหล่าหาง จัดเต็มเวทีกันเลยทีเดียว โดยเซ็ทแฟชั่นนี้มิซายที่ร้านค้า Xinfu เว้นส่วนอาวุธที่ได้จากการเปิดใบ Golden Raffle นอกจากนี้ภายหลังจากการโจมตีของ Sky Bug และ Crystal Bug แล้วถึงเวลาที่หุบเขาแห่งลมจะต้องสั่นสะเทือน เมื่อ Ancient Bug ได้ตื่นจากการหลับใหลเช่นกัน แน่แน่นอนเช่นเคยว่า งานนี้โคลอสเซียมก็เตรียมพร้อมรับมือด้วยการจัดงาน ประลอง Plain Colosseum การประลองแบบจัดทีม 3:3 เพื่อฝึกฝีมือเหล่าหางด้วย

17/06/2011 TTO v 4.13-4.14

เพื่อให้การศึกษาโบราณสถานรวดเร็วมากขึ้น ได้ออกเตอร์ลิซ่าจึงเปิดรับสมัครเหล่าผู้กล้าเข้าร่วมทีม

สำรวจจุลสานพิรมิตแห่งมาโอห์ที่เต็มไปด้วยอันตรายต่าง ๆ ทั้งประตูลวง เขาวงกต ตลอดจนมัมมี่จอมเวทย์อนูบิ และตัวกษัตริย์มาโอห์ผู้ไม่ยอมตาย ค่าตอบแทนงานนี้ นอกจากไอเทมทั่วไปแล้ว ยังมี หมวกเครื่องประดับ และอาวุธเซ็ทมัมมี่ที่มาพร้อมกับความสามารถในการแพร่เชื้อโรคได้อีกด้วย ทั้งหมดนี้สัมผัสได้ในมิซันแบบ Dungeon แรกของเกมกับ Maoh's Tomb และไกลออกไปยังที่ ๆ ต่างจากทะเลทรายโดยสิ้นเชิงกระแสน้ำ ทะเลปั่นป่วนไปทั่วเนื่องมาจากการปรากฏตัวของ Reef Bug กิลด์บอสตัวที่ 4 ของเกม สิบสองหาง แผลงปะการังที่สร้างความหวาดกลัวแก่เหล่านักเดินเรือทุกคนด้วยพลังเวทย์ที่แข็งแกร่ง พลังทำลายล้างอันรุนแรง งานนี้หลมอุกกาบาตเมล็ดปะการังให้ตี!!!





06/07/2011 TTO v 4.16

ในที่สุด จากการหาทำเลตั้งร้านอยู่พักใหญ่ ดูกูปลาตุ๊กเศรษฐีก็ได้เปิดธนาคารทองคำรับแลกเปลี่ยนเงิน Gold เป็นทองคำก้อน (รูปแครอนัลล่า) เพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนอีกอย่างหนึ่ง โดยการซื้อขายทองคำนั้นราคาของทองคำจะเปลี่ยนแปลงตลอดตามการซื้อขายแลกเปลี่ยนของผู้เล่นอีกด้วย

13/07/2011 TTO v 4.17-4.18

มิชชั่นใหม่ Chapter 8!!! เมื่อสิ่งที่เก็บซ่อนไว้ถูกเปิดเผย ความลับแห่งอารยธรรมโบราณกำลังกระจ่าง แต่ทว่าเจามีดยังทวีความเก่งกาจมากขึ้น เปิดมิชชั่นใหม่ทั้งหมด 7 มิชชั่นพร้อมทั้งมอนสเตอร์ลึกลับไม่ว่าจะเป็นแมลงกระดาดทั้งสาม โบลดาสร่างดาบใหญ่ รวมถึงการ์เดียนแห่งเจาอีกทั้งยังปรับเพดานเลเวลสูงสุดขึ้นเป็นเลเวล 55 เพื่อเตรียมพร้อมรับสเกลสายใหม่ด้วย

20/07/2011 TTO v 4.19

ได้เวลาซ่อมระบบประจำปีกับกองกำลังทั้งสองของเมืองแสงนำโดยแม่ทัพโบลดาสและอิซารุสสุดหล่อกับอารีนาใหม่ Crystal Defend โดยแบ่งทีมกัน 5:5 เพื่อทำลายผลึกของอีกฝั่งให้ได้ โดยเป็นอารีนาที่อาศัยความร่วมมือทักษะแผนการบุกและป้องกันของทุกคนในทีมจึงมันส์เกินจะบรรยาย อีกทั้งยังปรับเพดานเลเวลสูงสุดขึ้นเป็นเลเวล 55 เพื่อรองรับสเกลสายใหม่

27/07/2011 TTO v 4.21-4.22

Guild Boss ใหญ่ยักษ์ แมลงหุ้มเกราะ Mok Bug ที่คาดว่าจะหายสาบสูญไปนานแล้วได้ปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับมุ่งหน้าตรงมาทางแคมป์งานนี้ผู้กล้าต้องรวมกำลังกันหยุดมันไว้ให้ได้ นอกจากนี้ยังเป็นแพทช์อัปเดตที่ทุกคนต่างต้องการมามากที่สุดนั่นคือชุดเซ็ทแมลงที่มาพร้อมกับ ความสามารถในการป้องกันสถานะต่างๆ





09/08/2011 TTO v 4.23-4.24

เป็น NPC พ่อค้าอีกตัวที่หาทำเลตั้งร้านมานานจนในที่สุดก็เก็บตังค์เช่าห้องแถวในเมืองแลงได้แล้วเปิดให้บริการแลกเปลี่ยนกับเปิดแอปโพร Pedo แม้ว่าของที่ใช้แลกเปลี่ยนจะโหด แต่เทียบกันแล้วก็คุ้มนะก๊าบ!

17/08/2011 TTO v 4.26-4.27

ปลดล็อกสล็อตคลาสใหม่สาย C โดยผู้เล่นสามารถอัปสล็อตใหม่ได้ที่เลเวล 55 เป็นต้นไป และสามารถอัปได้อีกทุก 5 เลเวล โดยแพทช์นี้มีสล็อตเข้าใหม่ตัวละครละ 8 สล็อต ด้วยกัน! พร้อมทั้งเพิ่มเพดานเลเวลสูงสุดเป็น 60 นับว่าเป็น แพทช์ที่ผู้เล่นให้ความสนใจมากที่สุดอีกแพทช์หนึ่งเลยทีเดียว

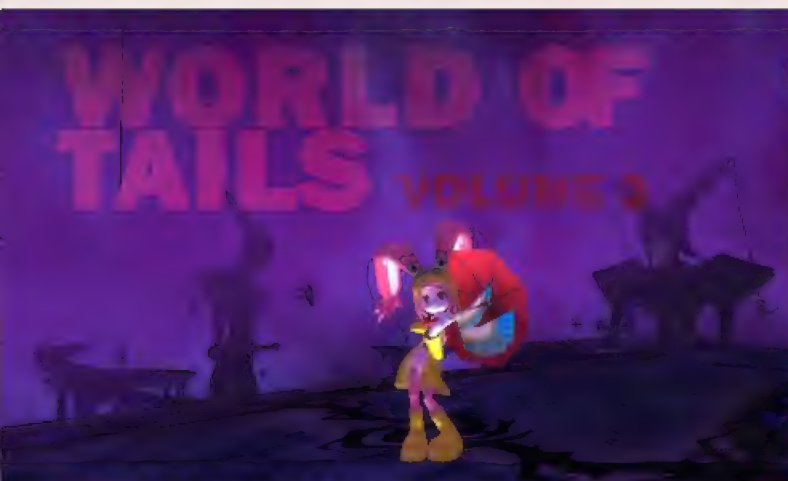
07/09/2011 TTO v 4.30

ในที่สุดก็ได้เวลาย้ายถิ่นฐานกันอีกครั้งกับการมาของ Chapter 9 โดยเพิ่มแคมป์ใต้ดินซึ่งตั้งอยู่ตรงกลางระหว่าง หมู่บ้านจักรกลของตนและเคหาสน์คูหาของเหล่าคางคาว แพทช์นี้ยังเพิ่มมิชชั่นใหม่อีก 4 มิชชั่น มอนสเตอร์ใหม่, เช่น เหล่าผีคลั่ง ลัทธิทางลัทธิเงา รวมถึงศึกสุดท้ายกับการ์เดียนแห่งเงา

14/09/2011 TTO v 4.31

หลังจากที่ปลดเพดานเลเวลสูงสุดและเพิ่มสล็อตใหม่แล้ว ถึงคราวของชุดใหม่อย่าง Royal Beast กันบ้าง ชุดเหล่าลัทธิทางขึ้นสูง ดีไซน์เก๋ สดุดสงาม





21/09/2011 TTO v 4.33

ดำดิ่งสู่โลกแห่งเงาอันไร้ขอบเขตกับมิซซัน Chapter 9 ครึ่งหลังที่อัปเดตเข้ามาอีก 4 มิซซัน (รวมมิซซันเนื้อเรื่องและ PvP แล้ว) พร้อมมอนสเตอร์ใหม่อย่างร่างมิดในจิตใจของเหล่าสัตว์หาง และเทพเงาซึ่งปรากฏกายต่อหน้าทุกคน งานนี้ไม่ง่ายแน่นอน! นอกจากนี้เป็นครั้งแรกของเกม สิบสองหางกับ Pet ประเภท Mount ที่สามารถโจมตี ระหว่างนี้ได้กับเจ้ามูปีตติเกราะ ใครมีมาครอบครองละ เเท้ไม่หยอกเลยนะนั่น



12/10/2011 TTO v 4.36

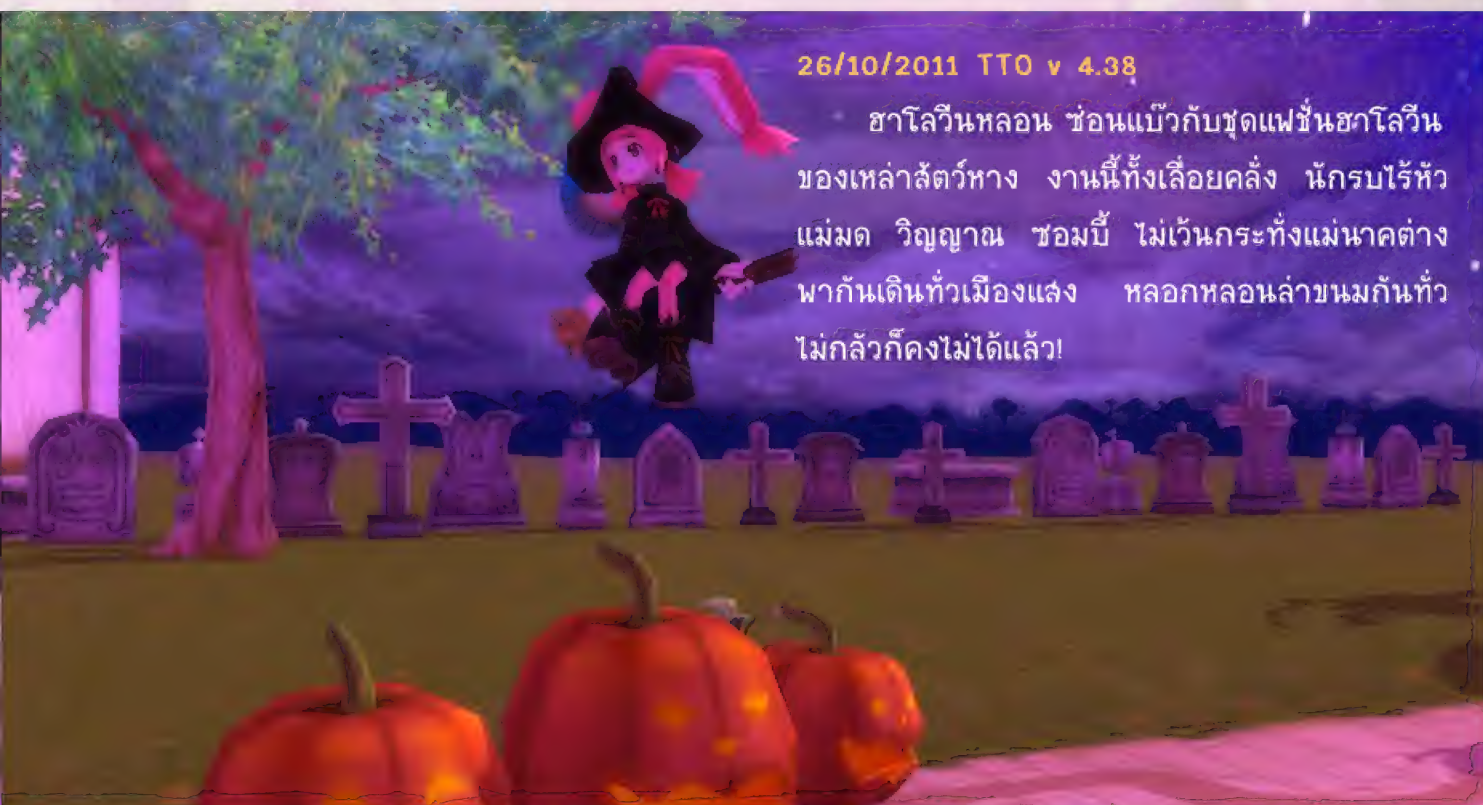
เปิดบ้าน 12Tails Fantasia กับ Mini game ครั้งแรก ของเกม Dance Audition โดยเป็นเกมดนตรีที่จะต้องกด ปุ่มให้ตรงกับจังหวะที่กำหนดไว้ เล่นเพลิน เพลงเพราะ ใครจะต้องลากกระเป๋าออกจากบ้าน ใครจะค้นฟ้าคว้าดาวเชิญชาวหางมาแดนซ์กระจายกันได้เลย!

19/10/2011 TTO v 4.37

ในที่สุด หลังจากเปิดเกมมาได้ครึ่งปี ก็ถึงคราวที่เซิร์ฟเวอร์ น้องเล็กอย่าง Pepponian ต้องลาจาก โดยมีการรวมผู้เล่น ในเซิร์ฟเวอร์พริกหยวกม่วงเข้ากับเซิร์ฟเวอร์ Mupiea เพื่อสร้างความคึกคักและอบอุ่นมากขึ้น

26/10/2011 TTO v 4.38

ฮาโลวีนหลอน ซ่อนแค้นกับชุดแฟนซีฮาโลวีนของเหล่าสัตว์หาง งานนี้ทั้งเลื่อยคั้ง นักรบไร้หัว แม่มด วิญญาณ ซอมบี้ ไม่เว้นกระทั่งแม้นาคต่างพากันเดินทั่วเมืองแสง หลอกหลอนล้ำนมหก้นทั่ว ไม่กลัวก็คงไม่ได้แล้ว!



9/11/2011 TTO v 4.39

วันเพ็ญเดือนสิบสอง น้ำนองเต็มตลิ่ง เหล่าทางทั้งหลาย ชาย - หญิง ต่างร่วมกันสืบสานประเพณีไทยโดยการร่วมลอยกระทง ณ ลานแสง งานนี้มีกระทงให้เลือกหลายแบบตามกำลังทรัพย์แน่นอนว่าไม่มีการห้ามเล่นพลุดอกไม้ไฟ แต่อย่างใด แม้ว่าในเมืองแสงจะสงบเย็นสบาย แต่อาริน่านั้นกลับร้อนระอุอีกครั้ง เมื่อเหล่าผู้กล้านั้นต่างพากันลงชื่อแข่งขันในรายการ Steel Chaos โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 คน 4 ทีมโดยทีมใดยืนอยู่ใจกลางลานได้นานที่สุด จะเป็นฝ่ายชนะไปอีกทั้งชาวต๋นยังได้เซเมื่อมีของเล่นใหม่ทั้ง Pet ถังน้อยและรถถัง Mole Tank ด้วยนะ

16/11/2011 TTO v 4.40-4.41

ลุ่มไฟเพิ่มความร้อนแรงกับการอัปเดตอาริน่าใหม่กับศึกชิงธง Desolate War โดยเปิดศึกผู้เล่น 2 ทีม ทีมละ 7 คนฝ่ายใดยึดธงได้จนแต้มครบตามที่กำหนดก่อนก็จะเป็นผู้ชนะ นับว่าเป็นอาริน่าที่รอบรับผู้เล่นได้มากที่สุดถึง 14 คนด้วยกัน

04/12/2011 TTO v 4.44

Frozen Tower มิชชั่นแบบ Dungeon แห่งที่ 2 ของเกม เมื่อ Demi-god แห่งน้ำแข็ง Venero วางแผนยึดอำนาจจากเทพแห่งไฟโดยการทำพิธี ณ หอคอยเยือกแข็งที่สูงเทียมฟ้า เป็นหน้าที่ของผู้กล้า ที่จะต้องทำการยับยั้ง! เพิ่มมอนสเตอร์ใหม่ที่มาพร้อมกับมิชชั่นได้แก่ภูโปยักษ์ เหล่าเพนกวินผู้หลงผิด ปีศาจน้ำแข็ง กวางน้ำแข็งผู้พิทักษ์ และเวเนโรแน่นอนว่าไอเทมตอบแทนยังคงความคุ้มค่าเช่นเดิมกับชุดเซ็ทน้ำแข็งที่มาพร้อมกับความสามารถในการดูด Mp และป้องกันการดูด Mp แถมด้วยท่าโอสพิเศษแข็งโป๊ก!

14/12/2011 TTO v 4.45

เหนือระดับขึ้นไปอีกขั้นกับระบบใหม่ RP Ranking สำหรับผู้ที่มีค่าชื่อเสียง (RP) มากที่สุดในแต่ละเซิร์ฟเวอร์ ใครเก่ง ใครเทพขอท้าประลอง!



WORLD OF
TAILS VOLUME 3

PATCH PREVIEW

21/12/2011 TTO v 4.46

คริสต์มาส! เทศกาลใหญ่อีกเทศกาลหนึ่งกับการส่งความสุขด้วยการแลกของขวัญกับเพื่อนสนิท คนรู้ใจ ชุดแฟชั่นซานตาคลอสสดใส ปราบเจ้าแมลงต้นสนที่แอบเนียนปลอมตัวเป็นต้นคริสต์มาสเข้าเมืองมา แม้ว่าในเมืองจะเป็นช่วงเวลาแห่งเทศกาล แต่สงครามนั้นยังดำเนินต่อไปกับ Chapter 10 ครั้งแรก ที่มีการอัปเดตมิชชั่นใหม่ 3 มิชชั่น พร้อมด้วยหุ่นยนต์ใหม่อย่าง Carry Bot และ มังกร Lavu ที่เกรดเกรี้ยวอีกด้วย

28/12/2011 TTO v 4.47

28/12/2011 TTO v 4.47 หมุนๆ ปั่นๆ กับ Mini Game ใหม่!!! เพนกวิ้นน้ำแข็งใส เพียงแค่หยอดเหรียญแล้วหมุนให้เร็วที่สุด ลุ้นรางวัลใหญ่ Pet เพนกวิ้นน้ำแข็งใสและรางวัลอื่นๆ อีกมากมาย





11/01/2012 TTD v 4.50 - 4.51

หลังจากที่มีระบบจัดอันดับไปแล้ว คราวนี้ก็จะถึงคราวของจุดสูงสุดของระบบกับยศ Champion และ Grand Champion ที่จะมอบให้แก่ผู้ที่มีอันดับสูงสุดของแต่ละเซิร์ฟเวอร์ งานนี้ใครติดอันดับก็จะสามารถ ลวมใส่อุปกรณ์ระดับแชมป์ขึ้นที่จะอัปเดตในอนาคต ได้อีกด้วย!

นอกจากนี้ยังได้อัปเดตระบบใหม่นั้นก็คือบอร์ดประกาศข้อความต่าง ๆ ไว้ให้ผู้เล่นได้ลงประกาศ เพิ่มช่องทางในการติดต่อกันอีกทางหนึ่ง

18/01/2012 TTD v 4.52

เทศกาลตรุษจีนที่มาพร้อมกับอั่งเปาของแดง ไข่เป็ดเสียงโชค ลุ้นหมวกลิงโตเชิดสุดเท่ โคเมโไฟจินสุดเก๋ แถมด้วยการปลดเพดานเลเวลสูงสุดเป็น 70 นอกจากนี้ยังเพิ่มมิชชั่นใหม่ 10/5 สงครามหุ่นยนต์ด้วย

25/01/2012 TTD v 4.53

อีกขั้นของความเก่ง กับสกิลใหม่หลาย C โดยรอบนี้มีการอัปเดตสกิลเพิ่มมาอีกตัวละครละ 4 สกิลด้วยกัน แม้จะเพิ่มแค่ 4 แต่ดีกรีความโหดนั้นเกินร้อย!

08/02/2012 TTD v 4.55

ยามเมื่อความรักเบ่งบานไปทั่วเกมสิบลองทางกับแพทช์วันวาเลนไทน์ ด้วยอาวุธรูปหัวใจ แหวนคู่รักเลิฟๆ พร้อมด้วยชุดถ่ายรูปสวยๆ ท่ามกลางไฟแห่งสงคราม เมื่อหุ่นยนต์บุกมาถึงเมืองแสงในมิชชั่น 10/6 และ 10/7 อีกทั้งแพทช์นี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่อีกอย่างหนึ่ง นั่นคือการเปลี่ยนแปลงระบบสถานะ โดยมีการแยก ประเภทสถานะออกเป็นประเภทต่าง ๆ ซึ่งส่งผลโดยตรงกับสกิลสถานะและสกิลล่างต่าง ๆ งานนี้ไฟสงคราม ไฟดราม่าและไฟรักต่างก็ร้อนรุ่มพอกัน!



WORLD OF TAILS VOLUME 3

PATCH PREVIEW



15/02/2012 TTO v 4.56

งานมหกรรมกีฬามหาสนุกเริ่มขึ้นแล้วกับ Decathlon พบกับการแข่งขันต่างๆ อาทิ วิ่งแข่ง ทรงตัว หลบระเบิด ยิงเป้า และอื่นๆ อีกมากมาย มีชิงเงินรางวัล, ฝากฉายความเครียด!

01/03/2012 TTO v 4.58

หลังจากที่เว้นว่างมานาน ในที่สุด Guild Boss ตัวใหม่ก็ปรากฏตัวขึ้น เมื่อผืนภแห่งเทพเงาถูกปลดออกจากกตที่กักขังราชันย์แมลง Golden King Bug ได้เปิดประตูต้อนรับผู้กล้ามากความสามารถ งานนี้ระว่างกันให้ตี มันจะโผล่มาโดยไม่รู้ตัว!

08/03/2012 TTO v 4.59

Nemesis Bug บอสระดับ Guild Boss ตัวสุดท้ายของช่วงปีแรกนี้ และว่ากันว่าเป็นบอสชนิดแมลงตัวสุดท้าย ของเกมด้วย ไม่ปรากฏที่มาแน่ชัดด้วยรูปร่าง

ประหลาดเกินกว่าที่จะเป็นแมลงบนโลกนี้ เนเมซิส นั้นมีความสามารถรอบด้าน ทั้งพลังโจมตีที่รุนแรง ร่างกาย อันแข็งแกร่งจึงทำให้เป็นบอสที่ยากแก่การเอาชนะได้ หากทีมไร้ซึ่งทักษะและความสามัคคี

14/03/2012-25/04/2012 TTO v 4.60-v 4.66

ช่วงอาทิตย์นี้เป็นการอัปเดต Chapter 11 โดย อัปเดตอาทิตย์ละมิชชั่น พร้อมทั้งแคมป์ใหม่กลางป่า ลึก ที่อยู่อาศัยของฮิปโปเผ่าเตมาซอน โดยเพิ่มมอนสเตอร์ใหม่ ทั้งเห็ดสามชนิด เสาหินโบราณที่คอยขัดขวางผู้เล่น รวมถึงเนื้อเรื่องที่เข้มข้นเมื่อเหล่าหุ่นยนต์บุกทำลายป่าของเทพดิน ทำให้เทพดินนั้นพิโรธจนออกไปยังสนามรบด้วยตัวเอง นอกจากนี้ยังอัปเดต เซ็ตแฟชั่นซัมเมอร์สุดฮอต ที่สวยถูกใจผู้เล่นเป็นอย่างมากไว้ให้ใส่ท้าลมร้อนกัน ส่งท้ายก่อนวันครบรอบ 1 ปีของเกมอีกด้วย





EVENT PREVIEW

9 - 30 June 2011 [7 July 2011]

ประกาศ screenshot "12 ทางสุด cool"

ครั้งแรกของเกมสิบสองหางออนไลน์กับกิจกรรมประกวดภาพ screenshot ในหัวข้อ "12 ทางสุด cool" ซึ่งนับเป็นอีเวนท์ประกวดครั้งแรกของเกมงานนี้เหล่าชาวหางต่างร่วมสนุกกันมากมายเพื่อชิงรางวัลสุด cool กับเงิน 10,000 Ji!!!

21 - 26 June 2011 [27 June 2011] ทางอาสาแห่งเมืองแสง

สำหรับผู้เล่นเก่าที่มีจิตอาสา อยากช่วยเหลือน้องใหม่ในการเล่นเกมสิบสองหาง งานนี้ GM ของเราได้เปิดหลักสูตร "ทางอาสา" เพื่ออบรมเหล่าอาสาสมัครในการช่วยเหลือน้องใหม่โดยมีการสอนการเล่นเกมพื้นฐานระบบต่าง ๆ ที่ควรรู้ เทคนิคการหาเงินเบื้องต้น แก่ผู้ที่สนใจเป็นอาสาสมัคร งานนี้จบหลักสูตรไปยังแถม Pet น้อง carron ไว้ให้เดินตามอีกด้วยนะ!

24 June - 10 July 2011 [13 July 2011]

ประกาศ screenshot "Planking"

ระบาคันไปทั่วเมืองกับท่านอนคว่ำสุดฮิต "Planking" เน้นนอนว่าสิบสองหางของเรานั้นไม่ตกตราบใดฮิตเหมือนกัน เมื่อได้ตีท้าวูธและเครื่องประดับจาก Maoh's Tomb แล้วกด post เพื่อนอนคว่ำเพลงก็ ถ่ายรูปมุมเด็ดๆ ส่งมาชิงรางวัลใหญ่ 10,000 Ji เช่นเคย!!!

6 - 10 July 2011 GM ช้าๆ PvP

เมื่อเหล่า GM ออกอาละวาด งานนี้เป็นหน้าที่ชาวหางต้องปราบให้อยู่หมัด เหล่า GM ลงสนามประลอง PvP หากฝั่งชาวหางชนะรับไอเทมหมวกและนกหวีดปาร์ตี้ไปเลย! (หากฝั่ง GM ชนะก็รับหมวกกับนกหวีดไปเลยยัยชาวหางเช่นกัน...)

24 June - 10 July 2011 [31 July 2011]

CGN ARENA 3vs3

รายการแข่งครั้งแรกของเกมสิบสองหางออนไลน์กับการจับมือกันระหว่าง IDCC ผู้ให้บริการเกมสิบสองหางและนิตยสาร Compgamer จัดการแข่งขันเพื่อหาสุดยอดชาวหางที่แข็งแกร่งที่สุดจากทั้งสามเซิร์ฟเวอร์ งานนี้ร้อนระอุเดือดกันสุดๆ ในวันแข่งรอบสุดท้ายได้ยกเลิกการแข่งขันของเซิร์ฟเวอร์ Pepponion ไปจึงทำให้มีผู้ชนะแค่สองทีมจากสองเซิร์ฟเวอร์เท่านั้น

27 July - 2 August 2011 [5 August 2011]

คืนล่า หา PEDO

นับว่าเป็นกิจกรรมที่ปดดับที่ร้อนในนี้ก็ว่าได้ เมื่อ Pedo เปิดแอฟโพร่ายตัวไปเพื่อหาทำเลที่ตั้งร้านใหม่ ร้องถึงชาวหางหาตัวกันให้วุ่นไปหมด แอมเจ้าตัวยังซ่อนเก่งหลบเนียนอีกต่างหาก จบช่วงกิจกรรมใครมีเบาะแส Pedo ครบทุกสถานที่ซ่อน มีรางวัลนำจับเป็น Pet แครอทม่วงสุดแรร์นะ!



WORLD OF TAILS VOLUME 3



17 - 28 August 2011 [7 September 2011]
ประกวดแฟนอาร์ต “เพื่อน 12 ทางของฉัน”

การประกวดภาพ Fan Art ครั้งแรกของเกมสิบสองทางในหัวข้อ “เพื่อน 12 ทางของฉัน” ซึ่งสินรางวัล 30,000 Jil และยังไม่เพียงแค่นั้น สำหรับผู้เข้ารอบ 10 คนสุดท้ายยังได้รับตุ๊กตา “น้องวานรลอล” ไปนอนกอดอีกด้วย และสำหรับรูปที่ชนะก็ยิ่งได้ขึ้น โชว์ในหน้า Loading อีกต่างหาก!

12 - 18 September 2011 TAIL ROULETTE 777 ลุ้นเด็ดเจ็ดวัน

กิจกรรมวัดดวงที่เป็นที่กล่าวขวัญและเป็นที่ยึดใจของชาวหางไปอีกนานกับการหมุนวงล้อนำโชคลุ้นรับไอเทมมากมายชนิดที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน เจ็ดวันนี้ ใครโชคดี งานนี้มีตา!!!

28 September - 5 October 2011 EXPx2 ฉลองปิดเทอม

กิจกรรมคุณค่าประสบการณ์ครั้งแรกของเกมสิบสองทางต้อนรับปิดเทอม กับการเพิ่มค่าประสบการณ์หลังจบมิชชั่นสุดฮิตอย่างมิชชั่น 3/4 มิชชั่น 4/3 มิชชั่น 5/2 มิชชั่น 6/2 น้องๆ หนูๆ เวลาพักกระฉูดอัศจรรย์ฉลองปิดเทอม สนุกสนานแน่นอน

10 - 24 October 2011 box box มหาสนุก

มาอีกแล้วกับของแจกฟรี! งานนี้เป็นกล่องวัดดวง Lucky box แจกให้กับชาวหางทุกวันตลอดระยะเวลากิจกรรม แค่อัปคินหน้าเว็บเพื่อรับกล่องเสียงโชคเท่านั้น! ส่วนจะเปิดได้อะไรนั้น ก็ขึ้นอยู่กับดวงคุณเองแล้วแหละนะ

5 - 12 October 2011 EXPx2 ยกสองฉลองปิดเทอม

หลังจากที่คุณค่าประสบการณ์ไปกันแล้วรอบหนึ่งแต่ก็ยังไม่เพียงพองานนี้จึงมียกสองตามมา พร้อมด้วยการเพิ่มมิชชั่นที่มีการคุณค่าประสบการณ์ด้วย นั่นคือมิชชั่น 7/3 และมิชชั่น 8/6 เวล่อันทั้งรุ่นเล็กรุ่นใหญ่เลยก็ได้นะ!

24 October - 16 November 2011

[18 November 2011]

ประกวด screenshot “ดราม่าฮาตาคู”

นี่ถึงสิบสองทางก็ต้องนึกถึงดราม่าเป็นของคู่กัน หัวข้อประกวดภาพ screenshot ดราม่านี้เลยดราม่ากันสุดๆ กับ “ดราม่าฮาตาคู” จำลองบทบาทเป็นพระเอก นางเอก นางร้าย ตัวประกอบ และ บทอื่นๆ ตามแต่จะดราม่าและฮาครี้นไปด้วย ส่งภาพลุ้นรับ 3,000 Jil และยารี่เซ็กส์กิลงฟรี!

25 November - 6 December 2011

[7 December 2011] T-shirt Fan Club 12 ทาง

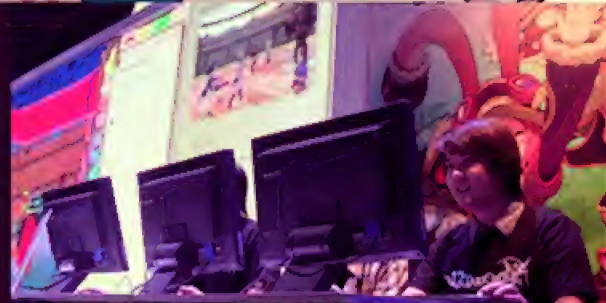
ยังคงเอาใจนักวาด นักออกแบบกันอย่างต่อเนื่องกับกิจกรรมออกแบบลายเสื้อยืดให้กับตัวละครทั้งสิบสองตัวของเกมสิบสองทางโดยผู้ชนะในแต่ละทางนอกจากจะได้รับ 10,000 Jil แล้ว ลายเสื้อที่ชนะยังจะได้สกรีนลงบนเสื้อจริงอีกด้วย! พร้อมกับรายได้ส่วนหนึ่งจากการขายเสื้อจะแบ่งให้กับเจ้าของลายอีกด้วยทั้งคุ้มทั้งภูมิใจกันเลยทีเดียว



WORLD OF TAILS

VOLUME 3

EVENT PREVIEW



21 - 27 November 2011 Jamon เซฟโหดกระทะเหล็ก

กิจกรรมแจกของอีกแล้วครับ! งานนี้ถึงคิวลุงวานจามอนที่จะมาทำเหล่าชาวหางปรุงอาหารให้ถูกใจลุงวานของเรา เพียงแค่เลือกอาหารที่คิดว่าลุงจามอนจะถูกใจ อยากรินในเวลานั้นให้ถูกต้อง ก็รับรางวัลไปเลย!

11 - 23 November 2011 [28 November 2011]

ประกวด screenshot

“ลอยกระทง บุญจะส่งให้เราสุขใจ”

วันลอยกระทงปีนี้ ร่วมสืบสานประเพณีอันงดงามของไทย โดยการลอยกระทงที่สวนใจกลางเมืองแสง และเก็บภาพความงดงาม ประทับใจส่งมาชิงรางวัลสุขภาพกระทงและหมวกใบตองใล่กันให้สุขใจเลย

9 - 25 November 2011 [30 December 2011]

Carron Avatar

หลังจากที่ช่วงน้ำท่วม ทั้งปลาไหล วานก็ต่างเป็นอวตารฮิตกันทั่วบ้านทั่วเมือง งานนี้แครอทจอมขานของเราก็ไม่น้อยหน้าออกอวตารเองกับเขาเหมือนกันพร้อมจัดประกวดออกแบบชิงรางวัลตุ๊กตาน้องแครอท และ pet แครอทม่วงสุดหายาก ใครชนะใจกรรมการก็รับไปเลย!

13 December 2011 - 8 January 2012

[14 - 15 January 2012] Fire&Ice Tournament

ร้อนระอุ ตูเด็ดกับการแข่งขันครั้งที่สองของเกมสิบสองหางออนไลน์กับศึก 3vs3 Fire&Ice Tournament เพื่อค้นหาสุดยอดทีมผู้กล้าที่มีฝีมือเป็นอันดับ 1 ของเกม 12 หางออนไลน์ งานนี้ตื่นเต้น เข้มข้น จุ้นระจิกกับการแข่งขันทั้งรอบออนไลน์ตามเซิร์ฟเวอร์ต่าง- และรอบชิงแชมป์ที่งาน Thailand Game Show 2012 ชิงเงินรางวัลชนะเลิศสูงถึง 20,000 บาท!

26 January - 1 February 2012

ตรุษจีน 12 หางแจกอั่งเปา

ตรุษจีนปีนี้เหล่าสัตว์หางลูซี่ เกม 12 หางแจกอั่งเปาให้ตีหมวยให้มั่งมีตลอดปี แจกทุกวัน วันละ 1 ของ ปีนี้จะโชคดีได้อะไรเป็นตะเียบก็เปิดซองลุ้นกันเองน้อ



1 - 14 February 2012 [22 February 2012]

ประกวด screenshot “12 หาง วาเลนไทน์ เลิฟบุเลิฟบุ”

ประกาศก้องบอกรักให้โลกรู้ แร่ภาพหวานๆ ประทับใจในวันวาเลนไทน์ ไม่ว่าจะถ่ายคู่กับคนรัก เพื่อน ก็ก และอื่น- ร่วมสนุกชิงรางวัลตุ๊กตาแครอนยืมหวานรับวันแห่งความรัก

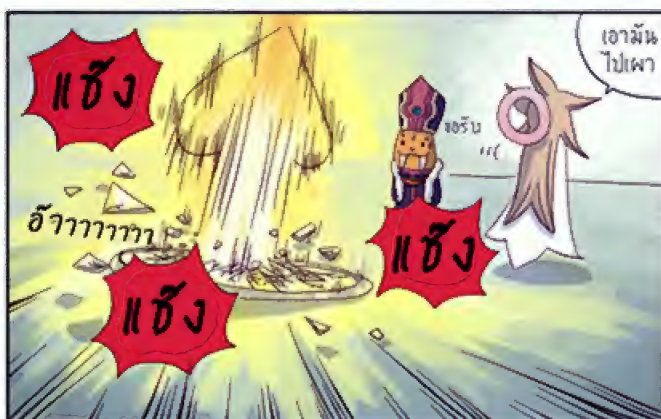




เฮฮาเร็งร่า รับปิดเกม!!..

เจ็ม..เจ็ม..เจ็ม!!

ตอน : งานนั้นมาก่อนแสง และอยู่ทุกแห่งหน



วาดโดย jitmett

WORLD OF TAILS **VOLUME 3** EVENT PREVIEW



ตลอด 1 ปีที่ผ่านมา สิบสองทางออนไลน์นั้นมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องไม่หยุดยั้ง แม้ว่าจะมีเหตุการณ์ต่างๆ ทั้งที่คาดคิดและไม่ได้คาดคิดเกิดขึ้นมากมาย แต่สิ่งหนึ่งที่ยังคงอยู่เลื่อมมานั้นคือความสนุกสนาน มิตรภาพระหว่างเพื่อนที่คอยช่วยเหลือกันกับเลเวล ล่าบอส ท้าของด้วยกัน

ในเวทีของสิบสองทางออนไลน์นั้น ความสนุกเหล่านี้คงยังไม่จางหายไปง่าย ๆ จากแผนการอันเด็ดเกมของทางทีมพัฒนาที่มีการเฝ้าถึงในงาน Thailand Game Show ที่จัดเมื่อต้นปีที่ผ่านมาจะเห็นว่ายังมีมิชชั่นใหม่ เนื้อเรื่องส่วนขยาย Dungeon Event ฤดูกาลต่าง ๆ รวมถึงมอนสเตอร์และไอเทมใหม่ ๆ ด้วยเช่น Water Dungeon ที่มีการเผยแพร่ Concept Art ของมอนสเตอร์

1 - 22 March 2012 [23 March 2012] ประกวดการ์ตูน 4 ช่อง “เฮฮา ริงร่า รับปิดเทอม ฌิม ฌิม ฌิม”

เอาใจเหล่านักวาดกันอีกครั้ง กับกิจกรรมประกวดวาดการ์ตูน
สี่ช่องลุ้นรางวัลเสื้อยืดลายสัตว์หางฟรี! พร้อมทั้งนำการ์ตูนที่ชนะขึ้น
หน้าจอ Loading อีกต่างหาก! แล้วช่วงเวลาว่างๆ ไม่รู้จะทำอะไรในช่วง
ปิดเทอมก็จะหมดไป มุมใครฮา ภาพใครสวย ถูกใจประชาชนก็รับ
ทรัพย์ รับของไปเลย!



และบอสออกมารวมถึงเงื่อนไขของด่านเซียนที่ปรากฏให้เห็นมา
นานพักหนึ่งแล้ว โดยหากใครไปลองคุยกับปู่เต่าที่แคมป์
Crystal Beach จะเห็นว่าปู่เต่าถึงเกาะโจรสลัดซึ่งตรงนี้คาดว่า
จะเป็นด่านเซียนใหม่ในอนาคตด้วย

สลิลสาย C สำหรับการปลดแอกตามเลเวลสูงสุดในครั้งนี้ต่อๆ
ไป ทั้งสลิลที่จะอัปเดตสลิลสาย A และ B เดิม กับสลิลสาย C ที่
เป็น Unique ที่เป็นสายพิเศษไม่ขึ้นกับสลิลสองสายในคลาส
แรกตามที่ทีมพัฒนาได้เคยแจ้งๆ เอาไว้บางส่วน การอัปเดต
เพิ่มเติมในส่วนหนึ่งของระบบกิลด์ให้ครบถ้วนตามที่ได้ออกแบบไว้
ตอนต้น รวมถึงระบบสงครามกิลด์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

มีขั้วกัน Dungeon สำหรับแคมป์ที่เหลือ ไม่ว่าจะเป็นแคมป์

14 - 20 March 2012 บ้านโดสายรุ้ง

เกมบ้านโดงูสุดสนุก เพียงแค่ทอยลูกเต๋าให้ถึง
เส้นชัยก็รับไอเทมไปเลยฟรีๆ โชคดีขึ้นบ้านโดสายรุ้งสู่
เส้นชัยแต่ถ้าโชคร้ายฟ้าผ่าผากกลับลงไปตามล่างๆ ใหม่
จะบินไปเข้าเส้นชัยได้หรือไม่และจะมีอะไรรออยู่ ทอย
ลูกเต๋าลุ้นได้ทุกวันตลอดช่วงกิจกรรม!

29 March - 3 May 2012 [4 May 2012] ประกวด ภาพแฟนอาร์ต “12 ทาง Anniversary 1 ปีแล้วจ้า”

งานประกวดส่งท้ายก่อนครบรอบ 1 ปีเกมสิบสองทาง
ร่วมวาดภาพแสดงความยินดี จลองครบ 1 ขวบปีกับเกมไทย
ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดโดยมีรางวัลเจ้าประจำ ตุ๊กตา
น้องแครอน และเงิน 10,000 จ! สำหรับผู้ชนะใจทั้งกรรม
การ และผู้ชมทั่วไป และสำหรับผู้ส่งภาพทุกคนยังได้รับยาริ
เวทาสกิลฟรีคนละขวดด้วยจ้า!

4 - 15 April 2012 [16 April 2012] Summer Rally

กลับมาอีกครั้งกับเกมบ้านโดงู คราวนี้มาในธีมหน้า
ร้อนลอยห้วงยางกลางทะเลให้ขึ้นใจทอยลูกเต๋าลุ้นรับไอเทม
สุด cool เพียงแค่ล้อคอินเข้าไปทอยลูกเต๋าวินจะครึ่งในช่วง
เวลากิจกรรม งานนี้ใครไปถึงเส้นชัยก็รับไอเทมไปเลย!

18 - 30 April 2012 [1 May 2012] Summer Rally 2

ด้วยเสียงเรียกร้องล้นหลามมากมายกับกิจกรรม
Summer Rally งานนี้ทีมงานเจ็ดจึงได้จัดภาค 2 ส่งท้ายกัน
อีกรอบกับการทอยลูกเต๋ากลับบ้านโดงู ลุ้นไอเทมฟรีทุกวัน ใคร
พลาดรอบนี้อาจต้องรออีกทีคราวหน้าเลยนะ!

ใต้ดินที่เนื้อเรื่องน่าจะโยงไปถึงเทพเงาหรือไม่ก็ทุนแลนด์ (เนื่องจาก
ว่าตั้งอยู่ตรงกลางระหว่างถ้ำที่อยู่อาศัยของค้างคาวและเมือง
จักรกลของหุ่นรวมถึงอยู่ใกล้วังแห่งเทพเงาด้วย) หรือจะเป็น
แคมป์ป่าที่มีขั้วกันผ่านอาศัยอยู่ พร้อมทั้งมีนักวิจัยซึ่งทำการศึกษา
อยู่ที่แคมป์นั้น

สุดท้ายคืออัปเดตอื่นๆนอกเหนือจากในลิสต์ของ Master
Plan ของทีมงานที่จะมา Surprise สร้างความประหลาดใจให้แก่
ผู้เล่นในปีที่สองนี้

ก็ต้องคอยติดตามกันต่อไปสำหรับเกมออนไลน์สายพันธุ์
ไทยที่ประสบความสำเร็จสูงสุดเท่าที่เคยมีมา ถ้ารู้ปีที่สองอันน่า
ตื่นตาตื่นใจกับเกมสิบสองทางออนไลน์ครับ



สวัสดีครับ ผม Mebel ก่อนอื่นก็ต้องขอขอบคุณผู้อ่านทุกคนที่ติดตามนิตยสารของเราด้วยดีเสมอมา และขอแสดงความยินดีกับเกม 12 ทางออนไลน์ซึ่งเปิดมาได้แล้ว 1 ปี ช่างเป็นเกมทรงศักยภาพเสียจริง ไม่ต้องมีโปสเตอร์แบนเนอร์ตามร้านเกม ก็สามารถสร้างผลประกอบการได้ถึง 50 ล้านบาทเลยทีเดียว

ในคอลัมน์ “ครึ่งหนึ่งในสิบสองหาง” หรือ “Once in 12Tails” นี้ จะเป็นคอลัมน์แรกและคอลัมน์สุดท้ายที่ผมเขียนขึ้น เรื่องราวหลักๆ จะเกี่ยวข้องกับการบอกเล่าเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ของเกมนี้ในรอบ 1 ปี โดยผู้ที่เริ่มเล่นตั้งแต่อาทิตย์แรกของ Open Beta Test ทั้งหมด 4 ท่าน และนักเต้น Dance Audition ประจำเซิร์ฟเวอร์มูเบียอีก 1 ท่าน

ท่านแรกเป็นคนชวนผมเล่นเกมนี้ครั้งแรกตั้งแต่ชุดแมลงยังไม่เข้ามา เขาชื่อ จือ Floating อยู่เซิร์ฟเวอร์มูเบีย ปัจจุบันเล่นแกะ ค้างคาว และกระต่าย ถัดมาเป็นหนึ่งในเพื่อนร่วมกิลด์ DestiNy ที่ช่วยเหลือผมจนมีวันนี้ได้ เขาชื่อ อิล RAJI อยู่เซิร์ฟเวอร์มูเบียเล่นหมาป่าเป็นหลัก ท่านที่สามเป็นศิลปินผู้วาดสารบัญของนิตยสารนี้ตั้งแต่เล่มแรกจนถึงปัจจุบัน ผมเรียกเธอว่า พี่หวาน sweetcrescent ปัจจุบันอยู่เซิร์ฟเวอร์แครอนเนียน เล่นหางสายมูเป็นหลัก ถัดมาเป็นนักเต้นประจำเซิร์ฟเวอร์มูเบียสังกัดกิลด์ TsunDerE ผู้คลั่งไคล้ในการเล่นกระต่ายจนถึงขีดสุด ชื่อว่า พี่บัน

สวัสดีครับทุกท่าน ถ้าอย่างนั้น ก่อนอื่นเรามาเริ่มที่ช่วงเกมนี้เปิดตัวใหม่ๆเลยช่วงนั้นเป็นอย่างไรบ้างครับ?

จือ: เท่าที่เห็นก็คือคนออกกันที่แพนด้าแดงเยอะมาก และก็วันแรกมีปัญหาเรื่องทาวน์ คนจะไม่รู้เรื่องทาวน์กัน ฉะนั้นคนเข้าเกมมาจะไม่เจอกันเท่าไร อย่างบางทีเข้ามาแล้วไม่เจอเพื่อน ตอนนั้นยังไม่รู้ว่าทาวน์แซนแนลคืออะไร และเวลาเข้ามีชั๊นค่อยมาเจอกัน ทีหลังเพิ่งรู้ว่าย้ายทาวน์แซนแนลได้อย่างไร อย่างนี้ ไปทาวน์ 3 ทาวน์ 4 คือตอนแรกที่ แครอนเนียนจะเต็มทั้งสามริม (Realm) เลย เข้ายากมาก บางทีเข้าแล้วก็ Realm down บ้าง ตอนแรกที่เซิร์ฟมูเบียเปิดมาก็ยังไม่ย้ายเพราะขี้เกียจย้ายไป แต่ตอนหลังก็ย้ายไปเพราะขี้เกียจรอเข้า [เซิร์ฟแครอนเนียน]



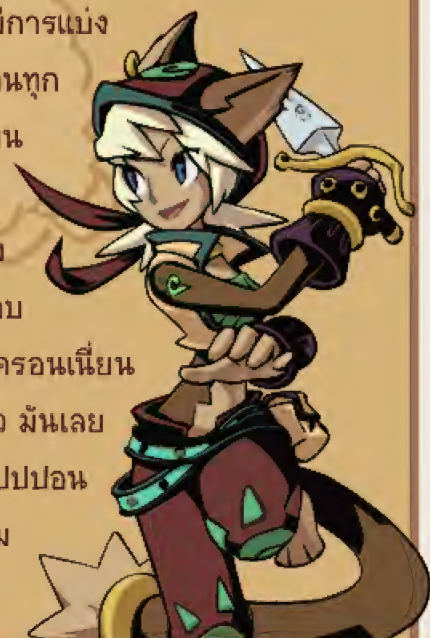


APRIL 2011

อิส: ก็ตอนนั้นจำได้ว่ากำลังหาเกมใหม่เล่นอยู่ก็มาเจอเกมนี้เข้า ครั้งแรกที่เข้ามาก็เป็นกันหมดทุกคนเลย รวมทั้งผมด้วย คือจะติดคำถามยอดฮิตว่า “เก็บเลเวลที่ไหนครับ” แรกๆ คนก็เยอะดีครับ เมืองก็คึกคักกันเกือบทุกทาวน์ แชลแนลเลย ผมเองตอนนั้นก็เข้ามาเล่นแบบจรไปจรมาบ้าง ตอนแรกก็เล่นหมาป่าอยู่ซึกพักช่วงมิชชั่นที่สามเป็นต้นไปเริ่มเบื่อกๆ เลยสร้างลิงมาเล่นเป็นตัวทสองครับ แล้วก็เลยถือโอกาสสร้างแกละเพิ่มอีกตัวไปด้วย รวมๆ ช่วงจนถึงสิ้นเดือนเมษายนก็มีตัวละครครบสามตัวเลเวล 20 พอดีครับ



พีทวาน: ช่วง Open ใหม่ๆ ที่พีเข้ามาเจอคือ เหมือนจะเป็นสังคมเกมออนไลน์ที่ดีมาก, ไม่เหมือนเกมอื่นที่เข้ามาแล้วจับดาบไล่ฆ่ามอนตัวใครตัวมัน แต่เกมนี้ต้องอาศัยความร่วมมือ แล้วช่วงแรกๆ เรียกว่าเปิดห้องขึ้นมาถึงไม่ใช่ด่านเก็บเลเวลก็มีคนจอยมาเรื่อยๆ เพราะทุกคนยังไม่ผ่านกัน แล้วพอห้องเต็มไม่จำเป็นว่าต้องมีแกละ ทุกคนสามารถไปลุยกันได้เลย ถ้าเพลก็ออกมานั่งฆ่าๆ ยังไม่มีการแบ่งแยกว่าตัวอะไรเก่งหรือไม่เก่ง (แล้วก็พีจำได้ว่าตอนแรกๆ แพนด้ายเยอะมาก) เหมือนทุกอย่างยังอยู่ในภาวะสมดุล แล้วก็ปัญหาแรกที่เกิดขึ้นตามมาก็คือ เซิฟแครอนเนียน รีม 2 ล่ม เหลือแต่รีม 1 กับ 3 แล้วตอนนั้นเป็นช่วงที่เกมเปิดใหม่, คนก็ลั่นเซิฟเวอร์ ยิ่งช่วงเวลาคนเยอะๆ ทุ่มนี้ - ลีทุ่มนี้จะ full ยาวทั้งสองรีม พีเคยนั่งพยายาม Login เซิฟแครอนเนียนช่วงที่รีม 2 พังนี้ 4 ชั่วโมง ก็เข้าไม่ได้จนเกือบเดือนที่มงานถึงได้แก้ปัญหาโดยการเอาเครื่องเซิฟเวอร์ใหม่มาเปลี่ยนทำให้แครอนเนียน รีม 2 เข้าได้เหมือนเดิมกับเพิ่มเซิฟเปปปอน แต่พีว่ามันแก้ปัญหาช้าเกินไปแล้ว มันเลยช่วงเวลาที่ผู้เล่นผิดหวังๆ ไปแล้ว คนเข้ามาใหม่เริ่มจะน้อย และนั่นก็ทำให้เซิฟเปปปอนคนน้อยมาตั้งแต่ช่วงแรกๆ แล้วก็ปัญหาที่สองที่ตามมาก็คือ การปรับแมวเกม





เจมส์: ผมเล่นตั้งแต่ก่อนมีกิลด์แคมป์ครับ สมัยที่ต้องนั่งเครื่องบิน ตะลุยด่านเลยก็ว่าได้ ตอนนั้นตามด่านเลเวลอะครับเต็มไปด้วยคนมากมายเลย มันก็บรรยากาศต่างกับตอนที่มีกิลด์ ตอนที่ไม่มีกิลด์นั้นเราจะได้พบกับคนอื่นที่ไม่รู้จัก ซึ่งต่างกับตอนมีกิลด์เห็นแต่คนในกิลด์ส่วนใหญ่ แต่ก็รู้สึกดีครับที่มีระบบกิลด์ทำให้เรารู้จักพี่ๆ ในกิลด์สนิทสนมกันมากขึ้น ช่วยเหลือกัน ให้คำแนะนำกัน สร้างมิตรภาพต่อกันครับ และก็ชอบตรงที่สามารถไปมิชชั่นแคมป์ได้ทำให้เราเลือกที่จะไปพบคนข้างนอกได้ด้วยครับ

Once in 12 Tails

ทีนี้เดือนพฤษภาคม 2554 ก็จะมี Sky Bug, Crystal Bug ตอนนั้นมีความเห็นอย่างไรครับ?

จือ: ก็ Sky Bug ตอนมาที่แรกน่าจะสองสามวันแรกดรอปแพชั่นเลเวล 5 ด้วยอย่างเช่น ถ้าชนะรอบหนึ่งจะดรอปของกระต่าย 3 ชิ้นไปเลย เป็นหมวก เป็นร่ม เป็นชุด ถ้ามาได้ 1 ครั้งมันจะดรอป 3 ชิ้นไปเรื่อย ๆ หลังจากนั้นเขาก็เอาแพชั่นออกแล้วไปลงใน Raffle แทน รู้สึกว่ามีดราม่าเยอะในบอร์ดพอสมควร แต่สุดท้ายก็เจ็บไปคริสตัลบั๊กสมัยนั้นยังไม่ Advance คือคริสตัลธรรมดาจะผ่านไฟน้อย มากก็เลยยังผ่านกันค่อนข้างง่ายอยู่ แต่ด้วยความที่เลเวลเฉลี่ยแค่ 30-40 ก็ยังถือว่ายากอยู่เพราะบอสตีแรงมากและต้องใช้แค่เยอะ 3-4 ตัวอยู่ถึงจะผ่านได้

พีทวาน: เรื่องบอสสกายบั๊กกับคริสตัลบั๊ก มีความรู้สึกที่เกมนี้บอสไม่ค่อยน่าดึงดูดให้เล่น เพราะส่วนมากในเกมออนไลน์ทั่วไปคนจะล่าบอสกันเพราะต้องการของมากกว่า แต่เรื่องของระบบแรนด้อม ก็จะลงไปกับเพื่อนที่ไว้ใจแต่ก็ไม่รับประกันว่าเราจะได้ของ สิ่งที่น่าสนใจของบอสในเกมนี้คือเรียนรู้พฤติกรรมของบอสแล้วก็แก้ทางมันมากกว่า ซึ่งพอแก้ได้แล้วความท้าทายก็หมด

แล้วเพิ่มเซิร์ฟเวอร์เปปปอน และ Chapter 7 คิดว่าไถบ้างครับ?





8 MAY 2011

อิส : เท่าที่ผมพอจะจำได้นะครับ เชฟเปปปอนนี่ตอนนั้นมีการจัดกิจกรรม แจกแครอนเนียนให้ โดยให้ผู้เล่นที่อยู่เชฟเปปปอนมาฝึกคอร์สกับจีเอ็ม ช่วยเหลือผู้เล่นใหม่นะครับ ตอนนั้นรู้จะศึกดักกันมาก แหะๆ น่าเสียดาย ที่มันศึกดักแค่ตอนมีกิจกรรม หลังๆ เลยกลายเป็นเหมือนเชฟสำหรับผู้ที่ เหนื่อยล้าในมุเบียและแครอนเนียนไปกลายๆ เพราะจะย้ายไปที่นั่นกันหมด เลยนะครับ



พีบี: สำหรับ Chapter 7 ยิง 7/3 ทำเอามันอยากรู้จักคนออกแบบด่านนี่เป็นการส่วนตัวเลยละ ครับ เล่นแรกๆนี่คิดแล้วคิดอีกว่าทำไงให้ผ่าน กับอีกอย่างคือมันทำให้เกิดกระแสดินขึ้น ทำให้หลายคน รู้สึกไม่ดีว่าตัวละครในเกมมันเริ่มเสียสมดุลนะครับ ที่จริงต่อให้ไม่มีสิงดินก็ผ่านได้อยู่นะ แต่ช้ากว่านิด หน่อย เพราะมันว่แต่รอลิงดินมากๆ เผลอๆ จะไม่ได้เก็บเลเวลซะแทน





JUNE 2011

ต่อมาเข้าสู่ช่วงเดือนมิถุนายน 2554 มี Fashion Lv.45, Ancient Bug, 3-3 Arena, Maoh's Tomb และ Coral Reef Bug เป็นอย่างไรครบช่วงนั้น

จ๊อ: อย่างแฟชั่น 45 เนี่ยมันเป็นแฟชั่นที่ใช้ได้จริง มันเป็นแฟชั่นที่บวก Cha เยอะมาก เมื่อก่อน (แฟชั่น 45) ราคาแพง ตอนนี้อย่างแพงอยู่ จะแพงมากแพงน้อยก็ขึ้นอยู่กับตลาดขณะนั้น ส่วนแฟชั่น 45 ที่เปิดจากราฟทอง (Golden Raffle) ก็ยังไม่เท่าไร ผู้คนก็ยอมเปิด ราคาที่ดี

ตอนที่ Ancient Bug มารู้สึกว่าง่ายกว่าบอสตัวแรกๆ มาก แบบว่าชนะกันง่ายมาก มีปัญหาแต่ว่า ตอนเข้าคนไม่ค่อยรู้กันเท่าไร แต่ตอนหลังคนก็เล่นเป็นกัน



พีบน: ส่วนนั้นเข้าไปลง Ancient Bug ครั้งแรก จำได้ว่าเป็นกระต่ายที่ล้มลงในชีวิต เลือกทำอะไรไม่ถูกเลยที่เดียว (ฮาๆ) เพราะไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้มันไม่เพิ่มเลือด มีทั้ง ต้องตีลูกให้ครบ ต้องไม่ยืนในลานตรงกลาง ต้องยิงหัวมันให้ติดสถานะ ดุง สับสั่นมากตอนนั้น



Once in 12 Tails

พีทวาน: ช่วงแพชั่น 45 ก็เป็นช่วงที่บริษัทเริ่มจะทำรายได้กับพวกของฟุ่มเฟือยที่ต้องใช้เงินแลก ทั้งหลายอะนะ ทั้งแพ 45 ทั้งลุ่มทอง แพ 45 ชุดละ 180 ต้องซื้อสองส่วนก็ยังไม่ครบชุด ต้องไปหาอาวุธ ซึ่งได้มาจากกราฟทองอีก แถมยังมีโอกาสลุ่มว่าจะได้ยาหรือว่าจะได้ของอื่นๆ อีกตั้ง 11 หาง กว่าจะได้ของ ครบก็หมดตังค์ไปเยอะมาก ยิ่งกราฟทองนี้อันละ 25 แพงมาก

ส่วนเรื่องดันมาโอห์ ก็เป็นด่านแรกของ 12 หาง แต่พอเข้าไปจริงแล้วไม่ค่อยมีอะไรให้น่าดึงดูดเท่าไร เหมือนเป็นมินิเกมให้เราเข้าไปโฉบปริศนากันเล่นๆ มากกว่า ของตอบแทนนอกจากอาวุธมีมมีที่ดีกับไม่กี่หางแล้ว ก็ไม่ได้น่าสนใจอะไร (สังเกตว่าเกมนี้จะเริ่มอวยสาย Tai ตั้งแต่อาวุธชุดนี้) คือมีฝรั่งเรียกดันมาโอห์นี้ว่า Cash Dungeon คือเขาไม่ได้สนใจอยากรู้ว่าจะจะเป็นดันเจี้ยนอะไร แต่รู้ว่าต้องซื้อบัตรเข้าไป มันก็กลายเป็นของในเกมที่ต้องใช้เงินแลกไปแล้ว เหมือนกับทางผู้พัฒนาไม่ได้อยากทำดันเจี้ยนนี้ให้เป็นส่วนหนึ่งของเกมจริงๆ แบบว่าทำให้ระบบเกมหลากหลายขึ้นให้ผู้เล่นรู้สึกว่ามันน่าเล่นขึ้น แต่เป็นส่วนที่ต้องจ่ายเงินจริงถึงจะได้เข้าไป (รู้สึกตอนนั้นจะยังใช้ถ้วยอารีน่าแลกบัตรไม่ได้)

จือ: ส่วน Reef Bug นี่เหมือนว่ามีคนรู้วิธีเล่นจาก Closed Beta แล้ว ตอนเข้ามาก็เลยรู้งานกันนิดหน่อย ก็คือเขาบอกว่าต้องตีลูกแล้วอย่าให้ลูกตาย ตอนแรกผมก็ไม่ว่าทำใจ แต่มีคนรู้เยอะเหมือนกัน เป็นบอสที่ฆ่าได้ซ้ำเพราะเลือดเยอะและถ้าเลือด (ของบอส) ต่ำกว่าหนึ่งหมื่น มันจะลง Meteora ตอนนั้นคนยังไม่รู้กันว่าต้องใช้กิ้งก่ารับ Meteora สุดท้ายก็ตายไปทีละคน ทีละคนแล้วก็แพ้ไป

และในสมัยนั้นมีปัญหาอยู่คือตังค์ในเกมดันที่ 99,999 เพราะเงินเวลาที่จะซื้อของแพงๆ กัน เขาจะสร้างตัวใหม่มาเพื่อเก็บตังค์โดยเฉพาะ หนึ่งคนจะมีหลายไอติเอาไว้เก็บเงิน และสมัยนั้นยังไม่ปรับโบกกระต่าย กระต่ายจะโบกก็ทีก็ได้ อย่างในห้วงนั้นลงสกายบักอยู่ แล้วก็หัวตายแล้ว 12 คนรวมโบกเลยก็ได้ ได้กลับไป 12 ขึ้นเลย เพราะเงินเขาเลยปรับให้กระต่ายโบกได้ 1 ขึ้นต่อครั้ง รู้สึกจะปรับตอนคริสตัลบักมา แต่ไม่แน่ใจเหมือนกันช่วงนั้น

พีบัน: เคยได้ยินมาว่าช่วงแรกๆ มีกระต่ายไปโบก แบบว่ามันยังไม่ปรับให้มอนหนึ่งตัวโบกได้หนึ่งครั้ง จนมีการปิดห้องแล้วโบกกันสนุกสนานเลยครับ เคยมีสายข่าวที่ซื้อขายกันบอกว่า หนึ่งชั่วโมงลง (Sky Bug) ตัวเดียวพอ ตีให้ตายส่วนหนึ่งอีกส่วนเหลือเลือดน้อยๆ แล้วก็โบกรัวๆ ได้ลูกมาเรียงๆ แต่ตอนนี้เค้าก็ปรับให้โบกแบบนั้นไม่ได้แล้วล่ะ





Once in 12 Tails

เข้าสู่ช่วงเดือนกรกฎาคม 2554 ตอนนั้นมีทั้งระบบแครอททอง, Crystal Defense, Mok Bug, ชุดแมลง และ Chapter 8 คิดว่าอย่างไรครับ?

ธิส: ผมอยากจะตั้งชื่อว่าเป็น Dark Age ของ 12 ทางอย่างแท้จริงเลยครับ เพราะว่าตอนที่ชุดแมลงกับม็อคบั๊กเข้ามา เป็นช่วงที่มีข่าวลือว่ามีคนเป็นเส้นกับจีเอ็มครับ จนตอนหลังกลายมาเป็นคนที่เจาะเข้าระบบของเซิร์ฟเวอร์แทน

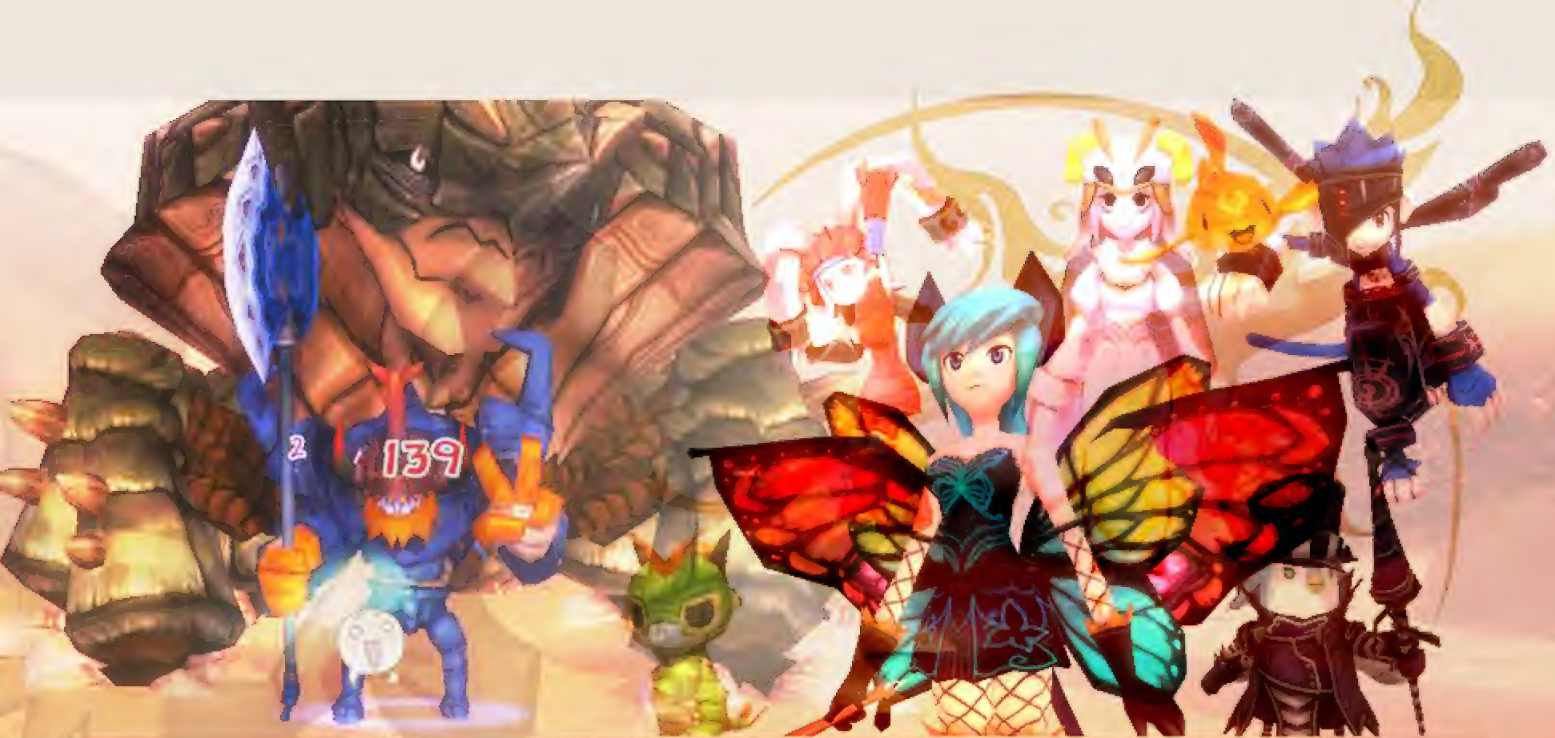
เรื่องมันเริ่มจากวันที่ชุดแมลงเข้ามาวันแรกเป็นที่ทราบกันของทุกคนว่ามันยังทำไม่ได้เพราะวัตถุดิบสำหรับทำชุดยังบ๊อคอยู่คือดรอปปากม็อคบั๊กไม่ครบครับ แต่มีคนเอาชุดหมาป่า ค้างคาว อีกตัวแกะมั้งมาใส่ ยืนโชว์กลางเมือง ก็เลยเป็นเรื่องขี้หน้าครับ

คริสตัลดีเฟนซ์ตอนช่วงแรกๆ ก็สนุกดีอยู่ แต่ว่าอย่างที่ผมบอกไปว่ามันเป็นยุคมืดก็มีดมั่วลสมชื่อเลยครับ ลงไปแล้วจอมืด (ฮาๆ) คือมันมีช่วงหนึ่ง 5-5 มันบ๊อค เข้าไปเล่นไม่ได้ละครับ เพราะลงไปจะหลุดก็เป็นดราม่าค่า BB กันซึกฟัก

ความคิดของผู้เล่นช่วงนั้นเรียกได้ว่าคนตีๆ ตั้งตัวเป็นอคติกับทั้ง HR และ BB เลยก็ว่าได้ครับเพราะส่งฟ้องกันพริบพริบแต่ไม่แก้ ไม่พูดไม่จา คือไม่ได้แจ้ง

ความคืบหน้าให้ผู้เล่นนะครับก็เลยกลายเป็นเฟลกันไปตามๆ กัน คือส่งแจ้งว่ามีการบ๊อคนะครับ ฟ้องจีเอ็มไต่เรคนะครับ เหนๆ แล้วบางคนก็เริ่มคิดว่าตัวผู้ให้บริการให้ท้ายการใช้บ๊อค เพราะมันมีต้นตอมาตั้งแต่ตอนที่มีการทำบ๊อคชุด RP 4รู แล้วทาง HR ปลอมให้ทำกันนะแหละครับ คนส่วนใหญ่เลยเริ่มจะไม่ไว้วางใจกับคำว่าแพร์ของทางผู้ให้บริการแล้ว ก็เลยกลายเป็นว่าสรรพบัคมาใช้กัน เพราะตอนนั้นเค้าประกาศกันให้แพร์ทลายแล้วเพื่อกระตุ้นจีเอ็มก็เลยง่ายที่จะหาหน้าครับ เรียกได้ว่าคนเลิกเล่นไปเพราะทนไม่ได้ก็เยอะ คนที่กลับมาเล่นเพราะบัคได้ก็มี คือเยอะไม่เยอะนี้ ผมกรองเอาจากในบอร์ดนะครับ พวกประกาศเลิกเล่นจะมีกันเยอะ แต่ผมเห็นเข้าเมืองไปก็อยู่กันเพียบ มาท่ายเอาจริงๆ ก็หลังแก้บัคนั้นละครับ จนเริ่มสงสัยว่ามีบัคแล้วคนเยอะกับแก้บัคแล้วคนน้อยลง ตกลงเราเดินกันถูกทางไหมเนี่ย (ฮาๆ)





พีทวาน: ใต้เรื่องระบบฝากเงินนี้ พี่จำได้ว่าเคยเห็นใครชักคนออกมาพูดช่วงแรกๆ ว่าทำไมเกม 12 ทางถึงได้เงินต้นที่ 99k (น่าจะเป็นอะไรแถวๆ BB หรือวงในนั้นแหละ) ว่าไม่ยากให้เด็กๆ ที่เล่นเกมักตุนเงินในเกมมากแล้วเอาไปแลกเป็นเงินจริงข้างนอก ก็แรกพี่ก็รู้สึกว่ดี แต่พอเอาระบบทองเข้ามา ก็เหมือนกับเอามารอใช้กับของที่มีราคาแพงขึ้น

มีคบักตอนที่เข้ามา พี่ว่าบอสตัวนี้ที่ทีมงานคิดมาก่อนข้างโอเค เจลียงานให้กับแต่ละทางให้ได้เท่าๆ กันดี แต่มันก็ทำให้ต้องการทีมที่เชื่อใจได้จริง พลาดไม่ได้ ทำให้สังคมของ 12 ทางเริ่มแคบลง เกาะกลุ่มกันแค่อกลุ่มเล็กๆ ไม่มีการเปิดห้องให้คนนอกเข้ามาเล่นด้วย เพราะกลัวทำตีลุ่ม กลัวจะมาแย่งของเราร์ เนี่ยเนี่ยมันก็ดีที่ทำให้คนเล่นลุ่มคติดกับรู้หน้าที่กันแค่อกลุ่มแคบๆ แต่มันก็ทำให้ไม่มีบรรยากาศที่ต้อนรับคนนอกมาเล่นแล้วสามารถเล่นผ่านได้ง่ายๆ ตอนจบก็ไม่ต้องอารมณ์เสียกับของ สามารถจะบอกกับคนนอกได้ว่า Nice Game แล้วแยกย้ายกันไปได้เหมือนเกมฝรั่งบางเกมทำ

ส่วนเรื่องชุดแมลง เห็นทีมงานบอกว่าเอามาเพื่อให้เป็นตัวเลือกลำหรับการเล่นที่มีสไตล์เฉพาะ

ตัวใครตัวมัน เหมือนจะดีแต่ถ้าจะเอาให้แฟร์จริงๆ ต้องอย่าทำให้สถานะ resist ของชุดแมลงใช้ได้ ใน PvP เพราะรู้ๆ กันอยู่ว่าเมื่อมีระบบ PvP กับของที่ซัพพอร์ตระบบ PvP แล้ว มันย่อมตามมาด้วยการจ่ายเงินอีกมากมาย เพราะคนที่เล่น PvP เค้าก็ อยากจะเป็นที่หนึ่งแน่นอนอยู่แล้ว แล้วตอนที่ชุดแมลงออกมาคนที่เล่นค้างคาวสาปก็ออกมาโวยวายกัน พี่ว่าเหมือนเกมนี้ออกไอเทมอะไรมา แล้วไม่ค่อยดูเท่าไรว่าจะทำให้ระบบเกมได้รับผลกระทบไปด้วย แต่พี่ก็ใส่แค่ เพราะมันสวยอะนะ

แชป 8 โดยเฉพาะ 8-6 พี่ว่าค่อนข้างเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้ความสามารถของแกะมันโดดเด่นออกมามากๆ ในห้องเวล 8-6 แกะต้องทั้งกางโซลี้ กวาดมอนชุดแรก ทั้งฮิลเพื่อนทั้งลอบบอส จุดนี้ทำให้เห็นเลยว่าคิดในเรื่องของตัวแทงเกอร์กับดาเมจดีลเลอร์มาแค่อไหน มันล้มเหลวหมดเมื่อพวกนี้ทำหน้าที่ไม่ได้ ฮิลเลอร์รับหน้าที่คนเดียวหมด แล้วเวลาหาห้องถ้าห้องไหนไม่มีแกะถึงกับไม่ต้องเล่นเลยก็มี แล้วในขณะที่ค้างคาวกำลังเดือดร้อนเพราะชุดแมลง แชปเก็บเลเวลอี้อื้อให้แกะมากขึ้นนี้แหละ ช่องว่างของตัวที่โดดเด่นกับไม่โดดเด่นมันก็ยังกว้างขึ้นๆ





เดือนสิงหาคม 2554 มีเปิด Pedo ให้แลก
ของ ปลดล็อคเลเวล 60 และชุดดาวแดง 48

อิส: ก็ช่วงที่เปิดเข้ามามีการจัดกิจกรรม
ถ่ายรูปเปิดเพื่อชิง Pet แครอทม่วงตอนนั้น
บอร์ดศึกดักกันดีครับ มีการโพสต์ต่อล้อต่อเถียง
ข้าขึ้นกับจีเอมว่าซ่อนชะชาหรือเนียนไปมัย
อะไรเยอะแยะครับเรียกได้ว่าเป็นน้ำทิพย์ใน
ยุคนั้นเลย ตึกคักมากจนจบด้วยดราม่าตอน
ท้ายด้วยครับเพราะคืนที่ทุกคนไปถ่ายรูปเปิด
ที่ห้องสมุดเสร็จแล้วส่งเมลล์กันปรากฏว่า
เมลล์จีเอ็มล้นจนเต็มเลยครับ กลายเป็นว่าเกิด
ดราม่ากันยกใหญ่จนถึงเช้าวันถัดไปเลย (ฮาๆ)

พีบน: ตึกว่าราชานมากครับอย่างน้อย
มันก็ไม่มีการแลกของพลาด (ฮาๆ) แรกๆ มัน
ให้แลกพวกสัตว์เลี้ยงเลยเฉยๆ แต่หลังๆนี่...
ของที่จะเอาไปแลกจะโหดขึ้นไปทุกที
มีใช้ของที่ต้องซื้อ Jii หลายอย่างมาก

พีบน: ตื่นเต้นสุดๆ ครับ นั่งอ่านข้อมูลสกล
สาย C ตั้งกี่รอบก็ไม่รู้ (ฮาๆ) ศึกษาข้อมูลสกลอยู่นาน
มากนะครับตอนนั้น เอะๆ หลังจากลองสายซี
แล้วก็มีริบ้างอะไรบ้างละครับบางสกลคำอธิบาย
กับตอนใช้จริงมันต่างกันหนิครับ ยิ่งดินะที่ตอน
แรกให้อัพได้อิสระนะ ตอนหลังที่ปรับแบบต้อง
อัพ จนเต็มแถวถึงอัพได้นี้อาการหนักเลย อย่าง
เช่นสกลซาร์จหมู่ของก๊ว้นแต่เดิมคือทำให้คนรอบ
ข้างได้บวก MP ตามเลเวลของสกลดูดแต่พอบังคับ
ให้ต้องอัพเป็นขั้น 4 ก็เท่ากับความหลากหลาย
ตรงนี้หายเกลี้ยงเลยอะครับหลังๆ เลยกกลายเป็น
ว่าสกลสาย C บังคับสกลตอนเริ่มต้นด้วยแทนที่
จะเป็นการสนับสนุน

อิส: และสายซีเป็นช่วงที่ทำให้แะเกิดแบบ
เป็นราชินีกันเลยครับ ด้วยสกลล็อคขั้น 5 ที่หลุดไม่
ได้ เจ้ามั 1-1 เลยกกลายเป็นแะไปโดยปริยาย(ฮา)
ช่วงนั้นจะเป็นช่วงที่ PvP ตึกคักที่สุดแล้วมั้งครับ
เพราะรู้ว่าตอนหลังจะมีรวมเซฟด้วยก็เลยทำให้บรร
ดาคนในมุเบียอยากจะแข่งขันกันเยอะมากเลยที่
เดียวเขียวครับ ส่วนปลดล็อคเลเวล 60 ตอนนั้นจำได้
แม่นทีเดียวว่าไฟนอลมุฟหลุดมาครับก่อนจะเก็บกลับ
ในสัปดาห์ถัดไปบวกกับริสกีลฟรีให้ช่วงนั้นถือเอา
เรื่องอยู่เหมือนกันแะเพราะรู้สึกละเป็นช่วงใกล้แก่
บัคด้วยละมั้งครับ ส่วนชุดดาวแดง 48 อิมก็มิดราม่า
หลุดมาบ้าง เช่นว่าของทำยากไป แต่สุดท้ายก็ไม่มี
คนทำอยู่ดี ไปใส่ชุดดาวแดงเลเวล 12 หมด เอะๆ

แล้วสายซีละครับเป็นอย่างไรบ้าง





Once in 12 Tails

SEPTEMBER 2554

ที่นี้เดือนกันยายน 2554 Chapter 9 และชุด Royal Beast ที่ใครหลายคนรอคอยตอนนั้นคิดกันอย่างไรครับ

พี่หวาน: แชน 9 พี่ว่าเป็นอะไรที่เกมเริ่มจะเบิ้ลแล้ว เริ่มจากด่าน 9-5 ที่คนเอาเป็นด่านเก็บเลเวลกันเพราะอะไร? มันเร็วสะดวกไม่ต้องแบ่งหน้าที่ พี่ว่าส่วนนี้ก็เป็นเพราะคนเบื่อกับการต้องจับปาร์ตี้กับคนอื่นเพื่อเก็บเลเวลมาพอสมควรแล้ว จะบอกว่าเราสามารถปิดห้องเล่นคนเดียวได้มัยมันก็ได้ แต่มอนสเตอร์มันก็ไม่ได้อ่อนลงเราก้เวลไม่ได้อยู่ดี ก็เลยหนีมาเวลเองคนเดียว แต่มันก็ยิ่งทำให้เกมน่าเบื่อลง - เข้าห้องไปเวลด่านเดิมๆ ซ้ำๆ เป็นพันๆ รอบใช้สเกลสองสเกลจบทำอยู่เป็นอาทิตย์ พี่เคยเห็นคนบางคนทีเล่นจนถึงด่าน 10 กว่าๆ มาแล้วก็ยังเข้าไปเวล 9-5 อยู่ แล้วก็ลงเหยียบหมิ่นกว่ารอบเค้าไม่ได้สลุคแต่เค้าแค่จำใจทำ ส่วนด่าน 9-6 ด่านนี้เพราะทำให้กระต่ายดูมีประโยชน์มากขึ้นหลังจากโดนเตะมานาน แต่หน้าที่หลักๆ ก็ยังเป็นได้แค่ฉีดยาให้เพื่อน พอेमพิพัตก็จบอยู่ดี ขณะที่แกะก็ยังเป็นตัวหลักต่อไปในการ Cleanse กับ AllHeal เพื่อนในทีม แล้วไหนจะคนที่เล่นวาวเป็นตัวหลักอีกล่ะ? ถ้าไม่ใช่เพื่อนที่รักกันจริงๆ ไม่มีใครอยากได้วาวไปผ่านด่านนี้ เหมือนเกมมันบีบให้แต่ละทางเหลือทางเลือกน้อยลงเรื่อย ๆ

จ๊อ: ก็ชุด Royal Beast เป็นชุดที่วางมาดีสำหรับบางอาชีพบางอาชีพก็ถือว่าเป็นแค่หนึ่งในตัวเลือก อันนี้ก็แล้วแต่คนอยากใส่ แต่ว่าของที่ให้ทำก็เป็นของที่ค่อนข้างยากพอสมควร

เท่าที่ทราบในเดือนเดียวกันมีการจัดกิจกรรม 777 ด้วยกิจกรรมนี้มีผลกับสังคมอย่างไรครับ

พี่บัน: 777 เนี่ยมันว่ามันมีผลกับตลาดพอสมควรเลยคับ จำได้ตอนนั้นของทลวยอย่างราคาข้าวอย่าง Addslot2 นี้ร่วงกราวเลยมั้งครับ

เจมส์: เห็นมันติดบัคในช่วงนั้น

พี่บัน: จุดนี้น่าทึ่งใจนะ จะบอกว่ากิจกรรมนี้กดดันปกติต้องได้ Replica2 พอถึงเวลาไปกดรับแล้วดันได้ Addslot 2 งงเลยทีเดียวย (ฮาๆ) เกมบัคก็กดซ้ำเรื่อย ๆ แล้วได้ของเรื่อย ๆ ทำให้เกิดภาวะบีบของกันกระจายทำราคาตลาดปั่นป่วนเลยละครับ จำได้ว่าราคาทองกลายเป็นตัวเลขประหลาดไปพักใหญ่

เจมส์: ส่วนตัวผมคิดว่ามันโหดมาก เพราะหลายคนคิดว่าเกมจะปิดเลย (ฮาๆ)





OCTOBER 2011



เข้าสู่ช่วงเดือนตุลาคม 2554 ทาง BigBug Studio ประกาศให้ Dance Audition หรือเกมเต้น เป็น Patch ใหญ่ของเดือนนี้ ผมจึงต้องสายไปยังคุณทอง Kel3eLoZ ซึ่งเป็นนักเต้นประจำเซิร์ฟเวอร์ แครอนเฟียนเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจในความเป็นไปของการเล่นเกมนี้ในทั้งสองเซิร์ฟเวอร์

Once in 12 Tails

สวัสดีครับทอง ขอบคุณที่มาให้สัมภาษณ์ครับ ก่อนอื่นเลยต้องขอถามทั้งพี่มัน และ ทองว่า ผู้คนเขารู้สึกนึกคิดยังไง ตอนที่ Dance Audition เข้ามาใหม่,

แล้วเดิมทั้งสองคนนี้สนใจเกมเต้นกันมาก่อน หรือเปล่าครับ

พี่มัน: สนใจอยู่แล้วนะครับ แต่เดิมมีเล่น พวก ez2dj มาก่อน

ทอง: ผมเล่น O2 jam กับ DDR เมื่อก่อน นะครับ(ปัจจุบัน DJmax กับ ubeat) ชอบมีวลิด เกมอยู่บ้างครับ แต่ไม่ได้เก่งอะไร

พี่มัน: ตอนแรกที่โผล่มาเนี่ย มีคนห่อ กันเยอะอยู่ครับ จำได้ว่า แวะไปที่ทำการเมือง แล่งป๊อบ คนเต็มเลย

ทอง : เรื่องปกติดครับ มีกิจกรรมอะไรใหม่ๆ คนก็ต้องไปกันทั้งนั้น โดยเฉพาะตอนนั้น เขา บอกว่า Dance Audition เป็นแพทช์ใหญ่ประจำ เดือนครับ คนแน่นมาก





แล้วที่นี้ตลอดเวลาที่ผ่านมา Dance Audition มีวิวัฒนาการอย่างไร

ตอนที่เล่น Dance Audition นี่มันรู้สึกถึงอะไรที่ทำให้ติดใจจนถึงวันนี้ครับ

พีบน: ตอบยากเลยทีเดียว (ฮาๆ) สงสัยเพราะชอบเพลงเกมมิ่งครับ คือว่าใจดีละ ไม่ใช่ว่าตัวโน้ตมันกดสนุกนะ แต่เสียงเพลงมันเพราะนะ เเลยรู้สึกว่ายากสะสมให้ครบเพื่อเจอเพลงที่ชอบมากๆ ตอนลงมิซันจะได้แว่นมาฟังได้เรื่อยๆ

ทอง: ผมตรงกันข้ามนะ เล่นแล้วขัดใจมาก Note ไม่ตรงกับจังหวะเพลง แต่ก็เล่นเพราะมันไม่มีอะไรทำ บวกกับมันต้องใช้ผู้เล่น 10 คน ถึงจะผ่านเพลงนั้นๆ ได้(ในช่วงเดือนตุลา) คิดว่าถ้าปลดเพลงไปเรื่อยๆ ต้องมีเพลงสนุกแน่ๆ



พีบน: เข้าใจว่าตัวเกมมีบอกเหมือนกันว่าต้องใช้คนจำนวนมากช่วยกันเต้นให้ผ่าน แต่คนที่เข้าไปเล่นส่วนใหญ่ ด้วยความเป็นเด็กก็เลยไม่หาข้อมูลไว้ก่อน เคยเจอหัวห้องที่กดไปทั้งที่มีคนในห้อง 3 คน แต่ต้องการคนผ่านอย่างจริงจัง 10 คน ซึ่งทำใจก็ไม่ผ่าน แล้วหัวห้องก็ออกมาจองแง กดไม่ผิดแล้วนำท่าไมผ่านละ แล้วคนก็หายวับไปอย่างรวดเร็ว ที่มุเบียก็ไม่ต่างกันครับ ถึงกับต้องมานั่งพิมพ์สอนกันตรงนั้นเลย ว่ารอคนเยอะๆ นะ สิบคนก่อนค่อยไปนะ จนเริ่มเกิดกลุ่มก้อนของคนที่เต้นเป็นขึ้นมามีคนครับ มีแบบจับกลุ่มกันพาคนอื่นเปิดเพลงหรืออะไรแบบนี้ด้วย

ทอง: ถ้าพูดถึงช่วงแรกๆ นะ คนที่เล่นมีแต่เด็กครับ แล้วพอเต้นเพลงแรก (ห้อง ABC) กันไม่ได้คนก็เลิก ทำให้ 2-3 วันที่แพทซ์เข้ามาใหม่ๆ คนเต้นน้อยลงเร็วมาก แคมของรางวัลบัตรเต้นอะ ก็ยังไม่มียกกว่าเอาไปทำอะไร แต่เพราะมีแต่เด็กนี่แหละครับ ก็เลยประกาศรวมดีสำหรับคนที่เต้นเป็นจริงๆ เพื่อผ่านเพลงไปให้ถึงจุดสูงสุดของ Dance Audition (ว่าง่ายๆ ก็คืออยากเก็บเพลงอะแหละครับ) การจะผ่านทุกเพลงไปให้ได้ต้องใช้อย่างน้อย 10 คน (ที่กดได้ 80% หรือมากกว่าของเพลง) Bug Bug Bug ที่ว่าโหดในสมัยนั้นหาคนที่กดได้ยากนะครับผม





เท่าที่ทราบมา กติกาการเล่น Dance Audition เปลี่ยนมาตลอดจนกระทั่งปรับเวลาเหลือเพียงครึ่งชั่วโมงในประกาศ แต่ก็ยังมีผู้คนที่ยังมาร่วมเล่นกันจนถึงวันนี้ มันมีเบื้องหลังอะไรหรือครับ เกี่ยวกับการปรับตัวของทีมเล่นจนอยู่ได้ทุกวันนี้

พีบ้าน: ทางมูลนิธิมีรวมกลุ่มเล่นกันนะครับ แอดกันเป็นเฟรนด์วงใหญ่มากเกือบ 20 คนเห็นจะได้ แล้วก็ใครว่างก็แวะมาเล่นกัน เล่นเสร็จก็นั่งจับกลุ่มคุยกันต่อ มีพวกเทพๆ ที่เล่นเพลง 17 - Lion March (เพลงประจำด่าน 8/2 รู้กับลุงโบลดาส) แบบไม่ล้ม ไม่พลาด เลยกลายเป็นกำลังใจให้คนในกลุ่มขยันมาเล่นกัน แรกๆ ก็ประมาณนั้นล่ะครับ

1 ดาว เล่น 10 คนถึงจะผ่าน 2 ดาว เล่น 8 คน, 3 ดาว เล่น 6 คน, 4 ดาว เล่น 4 คน, 5 ดาว เล่น 2 คน (ที่บอกว่าเล่น 2 คน คือคะแนนเฉลี่ยอ่าเนะ) คนก็เลยหันมาเล่นกัน มากขึ้นอีกรอบ

แล้วปัญหาที่วงการเล่นเจออยู่ตอนนี้คืออะไรครับ?

ทอง: เอาจริง ๆ นะครับที่เล่นกันได้อยู่เพราะมีแพทช์ Pedit มาใหม่แลกรองเท้า Cha ครับ ของผมพอมันปลดถึงเพลง 15 และมี Pedit มาแลกรองเท้า Cha ก็เลยหันส่วนกับเพื่อนช่วยกันเล่นนะครับ (เพื่อนที่ว่าก็ไอ้คนที่ประกาศหาทีมเล่นแหละครับ) แต่กว่าจะได้รองเท้า Cha ต้องใช้บัตรรูด ซึ่งบัตรรูดช่วงนั้น สามารถหาได้โดยการเล่นเพลง 11 Control เพื่อเอาบัตรเงิน 12 ใบ รวมเป็นบัตรทอง 1 ใบ และเอาบัตรทอง 12 ใบ รวมเป็น บัตรรูด 1 ใบครับ (นานมากกว่าจะได้สักใบ) จำได้ว่าคู่แรกที่มีคนขายคือ 60 ทองครับ (สมัยนั้น 50 ทอง = 10k) ก็มาหารแบ่งกันครับจนมีกติกาใหม่ที่บอกว่าเพลง

ทอง: ตอนที่แพทช์ประกาศว่าจะได้ EXP จากการเล่น 2.5% (ของเพลง 5 ดาว) คนก็ไม่ได้สนใจอะไรหรอกครับ แต่พอเริ่มมีคนรู้ว่า EXP มันเยอะนะ ก็ทำให้มีพวกดีอื่นๆ มาเล่นมากขึ้น และก็เริ่มมีพวก "มาเป็นศพ" เยอะเป็นพิเศษคือหัวกิลบางคน จะพาลูกกิลมาเวลดด้วยการเล่นอะครับ สุ่มติด้าห้องเต็ม 12 คน จะมีศพประมาณ 8 คน นี่คือสังคมเล่นของ [เซฟเวอร์] แครอน [เนียน] ในปัจจุบัน จะว่าปัญหาใหม่ ก็อาจจะใช่นะครับ เพราะจุดประสงค์หลักของกิจกรรมนี้คือ "ช่วยกันเล่น" มากกว่าให้คนลองสามคนเล่นให้ผ่านแล้วคนอื่นมานอนตายเอา EXP ตอนจบครับ





Once in 12 Tails

บีบี: มูเบียมิกกลุ่มเต้นอิสระอยู่หน้าจะกลุ่มสองกลุ่มนี้ละครับ ที่เหลือคือไปกันเป็นกิลด์แล้วไม่รับคนนอก พอแพทช์ได้ EXP มาบีบี มีคนมาขอเต้นเยอะขึ้นมากครับ พอคิดว่ากลุ่มตัวเองก็ช้าๆ ไม่ว่าจะอะไรใคร อยากมาก็มา ลักพักพอเริ่มเยอะขึ้นก็ต้องแยกออกเป็น 2 ห้อง คนที่มาขอเต้นเนี่ยส่วนใหญ่ คือเต้นไม่เป็นครับ โน้ตรั้วมาชุดแรกบีบีนอนเลย แต่เดิมกลุ่มเต้นจะมีคนฝีมือดีมากอยู่ราวๆ 6 คน ไม่ลืต้องใช้คำว่ามาเล่นได้ในแต่ละรอบราวๆ 6 คน เพราะถ้าไม่ว่างก็ไม่มาเต้นกัน พอต้องแบ่งสองห้องบีบี ก็เท่ากับว่าเหลือคนเต้นได้จริงจั้งแค่ 3 หรือเผลอๆ ก็ 2 ที่จะยืนอยู่ได้จนเพลงจบท่ามกลางกองซากศพเต็มเวที คนในกลุ่มเลยรู้ลึกว่าการมาเต้นกันมันกดดันขึ้นเรื่อยๆ พลาดแทบไม่ได้ พอจบบีบีก็รีบออกไปตั้งห้อง รอให้มารอบใหม่กัน คนที่มานอนเป็นศพเนี่ย มาแล้วก็นอนคุยกันครับ มีขายของด้วย ตัวอักษรขาวๆ วิ่งกัน จนคนเต้น

อยู่ต้องทำใจ ไม่เหลียวไปมองนะครับ ไม่งั้นก็มีล้มกันตรงนั้น พอจบรอบ คนที่มาเกาะก็เป็นมือที่ยิบมิตรไปอยู่ดี ที่น่ากลัวก็คือ พอมีคนหนึ่งขอมาเต้นด้วย ก็จะลากเพื่อนฝูง มากันเป็น 2 คน 3 คน หรือยกกิลด์ตอนท้ายๆ คนในกลุ่มเต้นก็เลยถามกันเองว่า ยังสนุกกับการเต้นกันอีกสีเปล่า เหมือนมาทำเวลานะครับ เต้นอย่างโหด พลาดไม่ได้เดียวไม่จบ เพื่อพาคนที่เข้ามาคุยเฉยๆ เก็บมิตรไปขายราคาถูกกว่าที่ควรจะเป็นและก็สอยบัตรรั้วๆ จนเริ่มรอบต่อไปได้เข้ามาอีก กลุ่มเต้นก็เลยมองว่า เลิกดีกว่า เรามาเต้นเอาสนุก ไม่ได้เต้นเพื่อรับใช้ใครนะครับ หลังๆ ก็เลยแยกย้ายกันไปเต้นกันบ้างถ้าอยากเต้น อย่างบีบีเองก็ห่างหายเวทีไปนานแล้วครับ ป่านนี้ไม่มั่นใจว่าจะกดเพลง 17 ผ่าน อยู่สีเปล่า (แต่ก็)ยังคุยกันอยู่ในเฟสครับ ยังเกาะกลุ่ม เป็นเพื่อนกันอยู่ครับ แต่ไม่ใจดีรับคนนอกเหมือนเมื่อก่อนแล้ว และก็ยังยังทำอย่างอื่นมากกว่าเต้นแล้วด้วยครับ



Once in 12 Tails



อนาคต Dance Audition จะเป็นอย่างไร?
และอยากให้มีอะไรเพิ่มใน Dance Audition?

ได้เยอะขึ้น แต่มีคนเล่นได้เยอะๆ มันก็สนุกกว่านะ
ไม่ใช่ไปถึงบ๊อบ ปิดตาแล้วเดาได้ว่าใครจะวิ่งมาหา
สกังค์ต่อจากเราน้าง

พีบี: คาดการณ์ว่าคงมีแต่หน้าเดิมๆ มา
เต้นแล้วละครับและถ้าเพลงยังมีเท่าๆ เดิม เวลา
ยังคง 20 นาทีอยู่คนที่เต้นก็คงน้อยลงเรื่อย ๆ
ถ้าอยากให้มีอะไรเพิ่มก็ตามนั้นครับ ขอเพลงใหม่
บ้าง กับขยายเวลาให้หน่อยเถอะ ให้ 1 ชั่วโมง
เหมือนเดิมจะดีใจมากครับ (ฮาๆ) จริงๆ เคยมีคน
เล่นไว้อ่านๆ ในบอร์ดเหมือนกันว่าให้กิจกรรมมัน
มีตลอด 24 ชั่วโมง แต่ขึ้นแบบนั้นของเฟือตลาดแน่
ถ้ามาเจอกันครึ่งทางได้ เปิดให้เต้นได้ 24 ชั่วโมง
แต่ไม่ได้อะไรตอนเต้นจบเลย แล้วมีบางช่วงเวลา
ของวันที่เต้นแล้วจะได้ของ แบบนั้นก็น่าจะโอเคครับ
ให้ฝึกได้เต็มที่ด้วย ความคุ้มปริมาณของและ EXP
ได้ด้วย กลไกในเกมไม่น่าเปลี่ยนมาก แต่คนจะมี
ฝีมือขึ้น อาจทำให้ราคาของตกบ้างเพราะมีคนเล่น

ทอง: อนาคตเกมเต้นเธอ หมदनานแล้ว
ครับ(ฮาๆ) ลูกค้าที่เรียกได้ก็มีแต่หน้าเดิมๆ (พวก
ขาประจำ) กับพวกที่หิวกระหาย EXP อันที่จริง
เคยถามพวกสมาชิกบางคน เขาชอบเต้นนะ แต่
ไม่มีเวลาให้ซ้อม ไร้ 20 นาทีที่ทาง HR จัดให้มัน
ไม่ใช่เวลาสำหรับซ้อมเลย คนที่ฝึกหัดเต้นมันก็
เต้นไม่ได้อยู่นั้นแหละครับ ส่วนสิ่งที่อยากให้มิดือ
รองเท้าอื่นที่ไม่ใช่รองเท้าChaครับ อยากให้มีของ
รางวัลอื่นบ้าง หรือแข่งเต้น GOD of Audition
ไปเลย (ฮา)

ในส่วนของเราละครคิดว่อนาคตจะมีอะไร
เพิ่มเติมหรือเปล่านั้น ผมว่า BB เขาคงแค่เพิ่ม
เพลงแหละครับ หรือไม่ก็ทำเป็นกิจกรรมอื่น
ที่ไม่ใช่เต้น





หลังจากเอาเกมเดินเข้าแล้ว ต่อมาก็มีการรวมเซฟเวอร์มูเบีย เข้ากับเซฟเวอร์เปปปอน และปิดท้ายด้วยเทศกาลฮาโลวีน ตอนนั้นเป็นอย่างไรครับ จีอ เจมส์



จีอ: ช่วงรวมเซฟก็ไม่เปลี่ยนแปลงเท่าไร ตอนนั้นไม่รู้ว่ามีกรรวมเซฟ จนมาเห็นกิลด์นี้ ชื่อว่ากิลด์ Peppon อ้อคุยแล้วก็รู้ว่าเขาย้ายมา เพราะรวมเซฟ

เจมส์: อันนี้เซอร์ไพรซ์มาก ผมชอบมาก สุดท้ายยังจำได้ขึ้นใจว่าเค้าจะแจก ฟักทองหรืออะไรสักอย่างอะครับ ให้กดลุ่มแล้วพอเปิดเซิร์ฟทุกคนก็กด ได้อะไรก็ไปแลกกันในเมือง ชื้อฮามาก ทุกคนในเมืองตะโกนรับของกันใหญ่

และเมืองแสงนากลัวสุดๆ เหมือนโดนเทพเซร่าเข้าครอบงำ และพอหมดเทศกาล แพ 35 ราคา ก็ขึ้นเยอะมาก โดยเฉพาะของกระต่าย จำได้ว่าวิ่งกันวุ่นทั้งเมือง พูดถึงชุดแฟชาโลวีนเนี่ยทำโพส มันค่อนข้างทำให้ตกใจมากอยู่ครับ แบบไม่คิดว่าจะทำออกมาแบบนี้ เช่น กระต่ายโดดขึ้นไม้กวาดเฉยแบบ นึกแนวมาก ชอบมากเลยครับ ผมเสียไปหลายทองมากต้องกู้ฟิบันไปซื้อชุดด้วย ตัวอื่นๆก็เจ๋งนะคับ เช่น แกะมียาวได้ กิ้งก่าเหลือแต่กระดูก วาฬไม่มีหู แต่ทำโพสของ วาฬ ไบซัน ตุ่น แพนด้า ทำโพสดูเฉยๆจนน่าสงสาร



และแล้วก็ผ่านมา 6 เดือนสำหรับการเปิด
เกมสิบสองทางออนไลน์ ถ้าเทียบสภานสังคม
ในเกม ช่วงเปิดใหม่ กับช่วงนี้ ต่างกันมาก
น้อยแค่ไหน อย่างไร เริ่มจากจ๊อบก่อนครับ

จ๊อบ: ต่างกันมากแค่ไหน ตอน open ใหม่
ตอนนั้นยังไม่มีกิลด์ เพราะเงินเวลาขอความช่วยเหลือ
เหลือผ่านด่านก็มาขอความช่วยเหลือที่หน้ามิชชั่น
[แพนด้าแดง] ก็มีคนเข้ามาช่วยด้วยอย่างตอนนั้น
มิชชั่น 3/6 ที่ยากมาก ก็พยายามช่วยผ่ากันไป
อย่างมิชชั่น 4/5 ที่มีลมต้านมา ก็ช่วยกันคิด ช่วย
กันทางทางผ่าน ก็เป็นอะไรที่สนุก แต่ปัจจุบันนี้
ครึ่งปีที่ผ่านมามันมีระบบกิลด์เข้ามา คนก็จะอยู่
แต่ในกิลด์ เพราะฉะนั้นมันจะขาดจุดนี้ไป จะไม่
ค่อยเจอกันเท่าไร จะขอความช่วยเหลือ ก็ค่อนข้าง
ยาก ถ้าดูตามมิชชั่นก็จะร้างไปเลย เพราะ
ปกติก็อยู่ในกิลด์กันหมด

พีทวาน: ดูภาพรวม เหมือนตอนนั้นบาง
อย่างที่ดูเหมือนจะดีในตอนแรก มันเริ่มมาทำ
พิษในตอนหลัง อย่างระบบการบังคับให้ต้อง
ปาร์ตี้เก็บเวล ระบบการที่ต้องฟังพาแต่
ซิลเลอร์ แล้วการปรับสเกล ก็ยิ่งทำให้ปัญหา
ความเหลื่อมล้ำในแต่ละตัวละครกว้างขึ้น
ก็เป็นสิ่งที่พิสูจน์ใจเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมอะนะ
คือมัน จะมีทางที่ยังไงก็ยังเป็นภาระในการ
เล่นที่ส่วนมาก เราก็ต้องช่วยเค้าให้ผ่านไป
ให้ได้ มันก็เป็นเรื่องดี แต่ระบบเรน(ด้อม)ของ
กับการเล่นที่ต้องแบ่งหน้าที่กันเล่นแบบพลาด
ไม่ได้ ห้ามขาดห้ามเกิน (นึกภาพว่าถ้ามีตัว
แทงค์เยอะๆ อย่างวาวในตีมือคบัก มันเริ่มมี
ปัญหาแล้ว) ทำให้ 12 ทางเป็นสังคมที่แน่น-
แฟ้นจริงเฉพาะในกลุ่มเล็กๆ แต่การเชื่อใจ
คนนอกตั้นั้นยาก



พีบัน: ก็โอเคเนะครับ ตอนนั้นเล่นแล้ว
สนุกสนานกันดี ได้รู้จักเพื่อนใหม่ มากมาย
หลายคนเลยทีเดียว

เจมส์: รู้สึกว่าติดเกมนี้ ค่อนข้างพอ
สมควร เพราะสมัยนั้นเล่นกับเพื่อนหลายคน
เลยที่ รร. แล้วมันก็มีแพทช์อัปเดตตลอด ทำให้
ลุ้นตลอดว่าพุทนี่จะมีอะไรมา



เท่าที่เราคุยกันมา ก็ผ่านมาครึ่งปีของสิบสอง
ทางแล้ว แคมช่วงนั้นยังไม่ผ่าน Dark Age
ที่อิสเคยพูดถึงไว้ ในเดือนกรกฎาคม 2554
อิสคาดหวังอะไรกับเกมนี้ครับ

อิส: ก็ ถ้าพูดตามตรงตอนนั้นผมไม่เห็น
ทางสว่างของเกมนี้เลยครับ มีดสนิท เพราะคิด
ว่าต่อให้แก้บัคได้ คนจะเหลือหรือ คนที่เล่นกัน
อยู่ ณ ตอนนั้น ก็คือคนที่พึงพอใจกับการบัค
และคนที่อคติกับคนใช้บัค เรียกได้ว่าผมหมด
ศรัทธาต่อตัวผู้ให้บริการ และผู้สร้างไปชั่วขณะ
เลยละครับ เป็นช่วงที่ว่าฝ่ายผู้ให้บริการออกมา
ชี้แจงอะไร จะปิดเป็นแก้ตัวหมด ช่วงหลังๆมานี้
ก็ดีขึ้นบ้างก็เลยพอจะฟื้นกลับมาได้นะครับ

ต่อมาเดือนพฤศจิกายน 2554 มีเทศกาล
ลอยกระทง มี Steel Arena, Little
BarrelBot, Mole Tank, Desolate War
หรือสงครามชิงธง และการเก็บค่าลง
ทะเบียนประมูล เริ่มจากจิว และอิสก่อน
แล้วกันครับ

อิส: เริ่มจากเทศกาลลอยกระทงละกัน
นะครับ ก็เริ่มด้วยว่างานนี้ก็จะเจียบๆ เพราะ
เป็นเหมือนงานจัดให้มาปาร์ตี้หลอกในเกม แต่
สวนแสงตอนเปลี่ยนเป็นกลางคืนก็สวยดีนะครับ
ก็ดีขึ้นบ้างก็เลยพอจะฟื้นกลับมาได้นะครับ



NOVEMBER 2011



จิ๊: ลอยกระทงก็เป็น event หนึ่ง ที่ถือว่าค่อนข้างดี เพราะทำให้คนในกิลด์มีกิจกรรมร่วมกัน มาลอยกระทงอะไรอย่างนี้ ชื่อกระทงไปลอย Steel Arena ก็ถือว่าเป็นอะไรที่แปลกใหม่และก็น่าสนุก ตอนนั้นยังมีอาชีพหลากหลายอยู่ ก็มากันทุกอาชีพ แต่ตอนนี้ต้องจัดทีมไปหน่อย แต่ไม่ถึงขั้น 3-3 เพราะ Steel เน้นหัวมากกว่า ให้คนมายืนตรงกลางแล้วก็ ...มันหัว

เรื่องถังเล็ก [Small Barrelbot] ค่อนข้างได้รับความนิยมมาก เพราะเป็นสัตว์เลี้ยงตัวที่สองที่บวกสแตตัสตรงๆ เพราะที่ผ่านมาก็มีลูกบอสที่ทำดาเมจ และก็มีพวกฝึกต่างๆ ที่ปรับสถานะเล็กน้อยๆ แต่ตัวนี้เป็นตัวแรกที่บวก Tai 5 ตรงๆ ซึ่งเป็นอะไรที่คนเขาต้องการอยู่แล้ว ส่วนผสมที่หายากก็มี กาวม่วง [Super Glue] ก็คือ ต้องใช้เยอะถึง 5 อัน กาวม่วงหนึ่งอันประกอบจาก กาวที่ดี [Better Glue] 5 อัน และมอเตอร์เป็นสิ่งที่หายากมาก ต้องโบกจาก Zappa ใน 7/6 เท่านั้น เรียกว่ายากมากเพราะต้องโบก 50 ตาถึงจะได้ 1 ตา (มอเตอร์ 1 ลูก) ราคามอเตอร์ ตอนนั้นแพงมาก พุ่งสูงถึง 8-9 ทอง ก็มี สรุปรตอนนั้นถึงทั้งตัวจะแพงมาก บางทีก็ 15 ทอง 20 ทอง ถ้าคนรีบรับหน่อยก็ 30 ทอง เพราะอย่างนั้น จึงเป็นสัตว์เลี้ยงที่ได้รับความนิยมมากรองจาก Mini AncientBug

อิส: ส่วนกระป๋องน้อย ขอบอกครับว่าตอนแรกราคาแพงเพราะมอเตอร์แท้ๆ จำได้ว่ากระป๋องแรกที่ทำให้หมา[ป่าหรือตัวละครของผม]ราคา8ทองกว่าๆ เพราะค่ามอเตอร์ก็ปาไป 8 ทองแล้วมอเตอร์หาได้จากแครปป่าเท่านั้น ตอนกระป๋องน้อยมาใหม่ ตอนนั้น ราคาพุ่งกันไปเป็นสิบๆ ทองเลยทีเดียว เหตุเพราะช่วงนั้นหมา[ป่า]พาลาตินฮิตมาก ของเกี่ยวกับ Tai แล้วหมา[ป่า]ใส่ได้ราคาขึ้นตามกันเป็นแถบๆ รู้จ้ะ รออีกหน่อยก็ติดอนนี่ทำฟรีไม่มีต้นทุนได้เลย นะเนี่ย (ฮา) ส่วนรถถังนี้ว่าใจดีผมไม่ค่อยเห็นคนใช้กันซักเท่าไร

จิ๊: รถถังต้นเป็นไอเทมที่เรียกว่า ไม่ดีเลยด้วยความที่มันวิ่งช้า เลี้ยวช้า และโจมตีได้ไม่แม่นยำ เป็นไอเทมที่ใช้ได้จริงยาก เพราะอย่างนั้น คนเลยพูดกันว่าเสียดายที่สร้างมาเพราะว่ามันไม่คุ้ม

พีบน: ได้ข่าวว่า รถถังไม่ค่อยมีคนทำ เพราะมันไม่ค่อยเก่งอะครับ คือว่ามีคนทำแล้วก็ถ่ายคลิปรามาให้ดูไม่ค่อยเวิร์คเท่าไร แต่ก็ยังโอเคครับ ที่โดดเด่นคงเป็นถังน้อยมากกว่า





แล้ว Desolate War ล่ะครับ?

พี่บัน: ช่วงแรกปัญหาเยอะอยู่ครับ มันมีวิธีการดันคนอื่นตกไปนอกพื้นที่ต่อสู้ด้วย ปีนกลับมาไม่ได้ แรกๆเลยมีเอาคางคางส่งร่างเงาตกเหวแล้วก็สวอปเอาคนไปอยู่แทน เป็นคนติดหน้าผาทั้ง 7 นั่นละ トラมากระจาย

เจมส์: 7-7 เป็นอะไรที่ผมชอบที่สุดครับ มันคล้ายสงครามกิลด์ (กิลด์วอร์) ดีครับ แล้วเน้นความเป็นทีมเวิร์คพอสมควร รูปแบบการเล่นต่าง, ชอบมากครับ

พี่บัน: สนุกดีครับ มันไม่เน้นมาากันจริงจัง แต่เน้นไปเก็บธง ซึ่งเคยเจอทีมโหด, แต่เอาแต่มา ไปมา, ก็แพ้เพราะลิมสลใจธงเลยเปิดโอกาส

เรื่องการเก็บค่าลงทะเบียนประมูลฟีหาวนคิดว่าอย่างไรครับ

ฟีหาวน: คือเหมือนเกมนี้มันเริ่มจะเลียดังค์ทุกอย่างก้าว วางของในประมูลที่ละบาท เอาจริง,ใครจะวางแค่นั้นเดียวพวกเล่นประมูลจริง,วางที่เป็นสิบ,ขึ้นในวันเดียว แล้วตอนนั้นก็เพิ่งเล่นประมูลเป็น แบบหาเงินได้ง่ายมาก แลมนสนุกดีเหมือนมินิเกม ว่าง,จากเก็บเวลก็มาเผ่าประมูล เจอแบบนี้เข้าไปก็นอยด์อะ กลายเป็นต้องจำใจปั่นต่ายมานั่งขายของ น่าเบื่อกว่าเยอะ แลมนเปิด2หน้าจอก็ไม่ได้อีก เหนื่อย





อำเภามาถึงช่วงเดือนธันวาคม 2554 มีต้นเจียน
น้ำแข็ง อาวุธน้ำแข็ง การลด RP 5% ทุกสัปดาห์
เทศกาลคริสต์มาส ฉลองปีใหม่ และเพนกวิน
น้ำแข็งใส ช่วงนั้นเป็นอย่างไรวางครึบ

จ๊ะ: Ice Dungeon ที่เข้ามาปรากฏว่าบัค
เล่ายังไม่หาย เพราะฉะนั้นคนจะนิยมใช้บัคเลา
เพื่อที่จะไม่ต้องใช้บัตรเข้า และก็เป็นต้นเจียนที่ให้
ความรู้สึกเดียวกับมาโอห์เลย คือเป็นอะไรที่ยาว
มากและเหนื่อย แต่ของดรอปปกัดีมาก เพราะบวก
Int เยอะ อาชีพไหนที่ใช้ Int จะเหมาะกับอาวุธ
พวกนี้มาก อย่างที่เห็นชัดคือแคะเพราะก่อนหน้า
นี้หนังสือที่ดีที่สุดก็คือมัมมี่ [Mummy Book] เพราะ
เป็นหนังสือที่บวก Tal Vit เยอะที่สุด แต่พอต้น-
น้ำแข็ง เข้ามามันก็มีไอติม [Frozen Cone]

ที่บวก Int เยอะกว่า [หนังสือ] มัมมี่มาก
ตอนนั้น ก็เป็นช่วงที่ตลาดโกลาหลพอสมควร
เพราะคนเปลี่ยนอาวุธใหม่กัน เช่น พวกแคะ
กวิน ตุ่น จะโละอาวุธเก่าทิ้งแล้วหาอาวุธใหม่
กัน ลงดันหนึ่งครั้ง จะสุมอาวุธหนึ่งชิ้น และ
เครื่องประดับกัน burn mana [การลด Mp]
ซึ่งวันแรกที่ดันเข้า ค้างคาว กับ เพนกวินก็
ออกมาโวยกันมาก เพราะทำให้การ burn
mana เสียไป อย่างเช่น หมา[ป่า]พาลาจะมี
มานาแค่ร้อยสองร้อย ฉะนั้นกวิน burn mana
ทีเดียว หมา[ป่า]พาลาจะทำอะไรไม่ได้แล้ว
เพราะสเกลส่วนใหญ่จะใช้มานา เพราะอย่าง
นั้น ที่หมา[ป่า]พาลารู้เพนกวินไม่ได้ เพราะมี
burn mana แต่พอทีนี้ [เครื่องประดับกันการ
ลด Mp] มาเป็นจุดเปลี่ยนอีกจุดหนึ่ง ที่ทำให้
การ PvP เปลี่ยนไป





แล้วเรื่องการปรับลด RP ละครึบปีบ้าน

ปีบ้าน: แรกๆ ไม่รู้ลึกอะไรครับ แต่มาตอนหลังต้องให้ยศ Champion ทำโน่นนี่นั่น เลยรู้สึกว่าการขึ้นทุกวันคิดๆดูคนที่ได้ Champion ก็หน้าเดิมลลันกันไปกันมา จนได้ Grand Champion แล้วอาจจะค่อยวางมือออกจากวงการกลับสู่สามัญ แต่ก่อนหน้านั้นเหอะๆ ก็ครองตำแหน่งกันไม่กี่คนหรอกครับ ที่นี้อย่างนั้นก็ทำงานแล้ว จะมีเวลามานั่ง RP แข่งกับเค้ามัย พอดีดูบางทีก็มีแรงฮึดอยากจะปั่น แต่พอเหนื่อยจากงานกลับมาก็รู้สึกว่ายอมแพ้ดีกว่า อย่างมาตอนนี้มีไอเทมใหม่ๆ มาอีก แต่ต้องให้ยศ Champion เลยชวนให้รู้สึกว่าการเล่นเกมมันน่าเล่นน้อยลงนะ อะ หลุดไปไกลแล้วสินะ

จ๊อ: คริสต์มาสและปีใหม่ เรียกได้ว่าเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ดีมาก เพราะว่าเปลี่ยนฉากในเมืองและเปลี่ยนเพลง ก็ถือว่าประทับใจ มีกิจกรรมที่ตื่นเต้นถึงแม้จะไม่ดีเท่าไรแต่ก็สร้างสีสันได้นิดนึง และมีกล่องของขวัญที่ฮิตกันมาก เพราะเปิดแล้วได้ชุดแมลง อาวุธ 62 แกมเปิดได้ของง่ายมากด้วย มีทั้งลูกบอล มีชุดคริสต์มาส และที่สำคัญมีค่าโลบวก 12 ซึ่งคนเขาให้ความสนใจกันมาก เรียกได้ว่าเป็นช่วงที่เงินสะพัดมาก (เพน) กวินน้ำแข็งใส หลังจากเปิดเซฟไปได้ 2 ชั่วโมง ประมาณ 6 โมงเย็นปรากฏว่าคนก็เริ่มหมุนกันเป็น เริ่มได้เพนกวินน้ำแข็งใสแล้ว พอมาลองใช้ดูแล้วไม่ดีเท่าไร เพราะมันช้า(ลูกบอล) Ancient ดึกกว่าเยอะ

สุดท้ายของเดือน
ธันวาคม เทศกาล
คริสต์มาส ปีใหม่ และ
เพนกวินน้ำแข็งใสครับ



ปีหวาน: เทศกาลปีใหม่นี้รู้สึกว่ามีอะไรเท่าไรละ ของรางวัลลดแลกแจกแถม กวินน้ำแข็งใส ทุกอย่างเสียเงินยิ่งกวินน้ำแข็งนี้หมุนทีละ 5Jil แต่หมุนๆ ไปมันก็กินตังค์อยู่ดี ตอนปีใหม่นี้เลยไปรวมตัวกันจุดพลุที่สวนแสงกันแทน



Once in 12 Tails

แล้วบิใหม่ก็มาถึง มกราคม 2555 ประเดิมด้วย
ปรากฏการณ์ปิดเลาเฟิร์สเทล ตามด้วยการจัด
ลำดับยศ Champion และ Grand Champion
มิตรุษจีน ชุดแมลงดาวแดง ลาย C เล่นสาม
กล่อง RP และการปรับเวลาเดิน เหลือ 30
นาที ตอนนั้นผู้คนรู้สึกกันอย่างไรบ้างครับ



อิส : อืม เยอะเอาเรื่องนะครับเนี่ย แต่ก็
สมเป็นเดือนแห่งการสิ้นสุดยุคมีดละนะครับ
จันเริ่มจากยุคแกรนด์แชมป์ก่อนละกันครับ
ส่วนตัวคิดว่าแข่งขันกันแบบนี้มันหนักไปหน่อย
ถ้าไม่มีกำลังคนกับกำลังทรัพย์นี่ เอายศมาได้
แน่เลยครับ แล้วยิ่งคอมเม้นท์ของแอดมินที่ว่า
จะเพิ่มความอภิสิทธิ์ให้กับยศนี้ด้วยชุด RP ขึ้น
สองอีก ทำให้เกิดดราม่าเล็กๆขึ้นจนได้

ทีนี้เรื่องบัค เรียกว่าแพทช์บัคเกือบทั้งหมด
ตายโดยสมบูรณ์เลยก็ว่าได้ครับ เพราะจัดการ
ขึ้นเด็ดขาดกับผู้กล้าเฟิร์สเทลที่กินได้เลามานาน
(ฮาๆ) แต่บัคที่ยังตกค้างอื่นๆก็มีบ้าง แต่เรียก
ได้ว่าซาลงไปอย่างแท้จริงครับ หลังจากนั้นไป
ก็เป็นช่วงฟื้นฟูหลังจากยุคมีดนั้นละครับ

อิส : ต่อที่ RP Box เลยละกันครับ อิม
จะว่ามันเป็นกระแสฟักไข่เลยก็ได้มั้งครับ แบบ
ตอนแห่ทำดาบหมา(ป่า)ก่อนปรับ CZIS เป็น 2
ก้อน ที่สุดท้ายคนรีบทำชุดกันตอนนั้นเสียเงินทำ
ยิ่งกว่าตอนนี้แทน เพราะราคาอัลคาไซด์ตกฮวบ
เลยหลังจากนั้น

ส่วนชุดแมลงดาวแดง แรกๆผู้คนกลัวเรื่อง
เสียสมดุลกับชุดนี้ ตอนแรกมันแจกให้คนลงแข่ง
ด้วย ก็เลยมีดราม่าเรื่องการแบ่งชั้นขึ้นขึ้นมา
จนตอนหลังมีมาให้ทำ กับพอเป็นดาวแดงแล้ว
มันก็ไม่ได้ร้ายแรงอะไร เพราะเดิมคนส่วนใหญ่
ไม่นิยมใช้มันเพราะหนักเป็นทุนเดิมด้วยละมั้ง
นะครับ ก็เลยไปใช้ของเดิมกันหมดไม่ได้กระทบ
แต่อย่างใดครับ

พีบัน : ปิดเลานี้อยากจะร้องไห้มาก
ทำให้เกมเล่นไม่สะดวกอย่างแรงเพราะต้อง
login เข้าใหม่ทุกครั้งที่จะเปลี่ยนตัว ไหนจะระบบ
ยศใหม่ที่มาพร้อมกับระบบลด RP ถึงกับชีวิตพังทลาย
อะครับ กิจกรรมเดินที่แสนสนุกและทำให้ชีวิต
มีอะไรขึ้นมาบ้างก็ลดลงเหลือ 28 นาทีเสีย ซื่อๆ
จากเดินสิบลู เลือกเพลงตามใจชอบ กลายเป็น
ต้องเล่นตามสเลป only ไม่จันไม่ครบ สรุปได้ว่า
การปรับแพทช์ของเดือนนี้ทำร้ายกันสุดๆครับ

พีหวาน : ก็ด้วยความที่เป็นเดือนสุดท้าย ที่ที่เล่น
อย่างจริงจัง] พีก็ไม่ค่อยอะไรแล้วอะนะ เรื่องบัคเลา
เฟิร์สเทลก็เป็นบัคที่ทีมงานน่าจะแก้ได้เร็วกว่านี้ เพราะ
ทำให้ระบบในเกมเสียไปเยอะ อย่างพวกบัคของ บัคสกล
อารมณ์นี้เกียจเล่นมันเริ่มมาตอนนั้นมั้ง เมื่อเราเข้าเกมมา
ก็ต้องเลือกตัวละครได้แค่ตัวเดียว ถ้าจะเปลี่ยนก็ต้อง Log
out ออกอย่างเดียว เหมือนทำระบบมาไม่เพื่อเวลามีปัญหา
คิดไม่รอบด้านอะ เรื่องบอร์ดย่อความ ก็ไว้ให้ผู้เล่นได้
ฝากข้อความถึงกันสนุกๆมั้ง ยังดีที่เสียเป็นเงินเกม



พี่หวาน: ตรุษจีนกับกล่อง RP พี่ไม่ค่อยได้เล่นใจเพราะคลังมันเริ่มเต็มๆ แล้ว แล้วพวกของใส่ที่ได้มาจากเทศกาลนี้พี่ว่าหลังๆ เอามาแค่ใส่เล่นได้เฉยๆ ไม่มีประโยชน์อะไรมากกว่านั้น ไม่เหมือนแพ็คโลว์นที่เอามาใส่เป็นชุดวิ่งได้ ชุดแมลงดาวแดงใช้วัตถุดิบ สิ้นเปลืองมากกับรูที่ได้เพิ่มขึ้นมาแค่ 1 รู ยิ่งงี้ก็ไม่คุ้มอะ ถ้ารูสุดท้ายยัดได้ +2 ก็จบกัน ไม่ต่างกันมาก แดนซ์ออดิชั่นก็เหมือนคนไม่ค่อยเล่นกิจกรรมก็เลยลดเวลาลงรีเพลานะ?



ที่นี่มาถึงเดือนกุมภาพันธ์ ดูเหมือนจะไม่ค่อยมีอะไร มีเพียงปริบสูตรแมลงดาวแดง วาเลนไทน์ Giga Cannon และกีฬาสี จ๊อบคิดว่าอย่างไรครับ?



จ๊อบ: อย่างแรกก็คือเปลี่ยนสูตร (ที่ใช้ทำชุดแมลงดาวแดงโดยมีชุด) แมลงเป็นสองชิ้น คือพอเปลี่ยนสูตรแมลงดาวแดงแล้ว กระแสก็เริ่มแผ่วลง คนก็ไม่รีบร้อนกันแล้ว เพราะว่าเนี้ยก็เปลี่ยนไปแล้ว ตอนนั้นกล่อง RP ก็เริ่มขายยากขึ้นและแรแทพราคาเริ่มตกลง

วาเลนไทน์ จะมีอาวุธวาเลนไทน์มา ซึ่งความสามารถคือ ทุกครั้งที่ยิงมีโอกาสทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามติด Charm เพราะงั้นมันจึงเป็นไอเท็มที่ใช้งานจริงได้ไม่เท่าไร แต่มีบางอันที่ใช้ได้อย่างเน่น กึ่งกำที่จะเอาไว้งบไปวันที่จะเห่า [Onslaught] คือเอาไว้งอขวานแต่ไม่ใช่ไอเท็มที่ใช้งานจริง ก็คือเหมือนเป็นไอเท็มตามกระแส พวกแหวนวาเลนไทน์ที่เขาบอกว่ามี Heart Breaker Resist ซึ่งเป็นคาถาที่จะมาในอนาคต ปัจจุบัน (29 เมษายน 2555) ก็ยังไม่มาเลย เพราะฉะนั้นกระแสก็เงียบไปแล้ว เหมือนตรุษจีนมาแว็บเดียวก็หายไป

ช่วงที่ Giga Cannon มาคือช่วงที่สาย C สาย 3 มา ตอนนั้นก็เรียกว่าเป็นจุดเปลี่ยนอีกจุดหนึ่งเพราะว่าสายซีแต่ละแถวจะทำให้เกมเปลี่ยนไปค่อนข้างเยอะ การที่ตอนมี Giga Cannon มันทำให้ตอนเป็นที่ยอดนิยมมาทันทีเพราะด้วยความแรง ด้วยความ (ที่) เลือกเยอะ อะไรอย่างนี้ก็เลยหันมาเล่นเล่นกันมากขึ้นด้วยความที่สาย C ของตอนปรับดีขึ้นมาตลอด ก็เลยทำให้ตอนนี้เป็นอาชีพยอดนิยม อาชีพที่โง่งมากอาชีพหนึ่ง

กีฬาสี ก็เป็นอีกแมพหนึ่งที่เขาเข้ามาแล้วสร้างสีสันได้พอสมควร ตอนที่มาครั้งแรก ตื่นตาตื่นใจมาก เพราะกีฬาสีแต่ละชนิดได้ออกแบบมาเป็นอย่างดี แต่ด้วยความที่เป็นมิชชั่นที่ (ใช้) คนเยอะ และเป็นมิชชั่นธรรมดา คนเลยไม่สนใจเท่าไร คนก็ไปเล่นกับแปด (1/8 2/8 เป็นต้น) เหมือนเดิม เพราะชอบ PvP มากกว่า เป็นแมพที่สร้างสีสันไว้เล่นยามว่างแต่ไม่ใช่เล่นจริงจัง





MARCH 2011



เดือนมีนาคมมีบอสเข้ามาใหม่สองตัวนั่นคือ Golden King Bug และ Nemesis ซึ่งมาไล่เลี่ยกับแคมป์ปา อาวุธ Special OP มี Chapter 11 และปิดท้ายด้วย Compound 3

จีเอ: Golden King Bug เป็นบอสที่สู้ค่อนข้างยากพอสมควรเพราะเป็นบอสที่มีสเกลค่อนข้างหลากหลาย แต่ด้วยความที่ KO น้อย ถ้ามีอาชีฟไบชั่นจะผ่านได้ง่ายมาก แต่ที่นี้มีปัญหาเรื่องของดรอพ มันจะมีของดรอปลองขึ้นที่เป็นที่ต้องการ นั่นคือแร่ทองและอาวุธทองคำ ซึ่งก่อนหน้านี้ตอนที่ Golden King Bug มาใหม่ แร่ทองยังไม่ใช้ทำอะไรและอาวุธทองคำก็ดรอพทุกตา ตาละ 3-4 ชิ้น ฉะนั้นมาได้สัก 3-4 วัน กระแส Golden King Bug ก็เลยแผ่วลงมา คนเริ่มไม่ค่อยลงกันเพราะเงิน Bigbug เลยต้องส่ง Nemesis ลงมาเพื่อดึงกระแส [ของผู้เล่น] กลับมา

ตอนนั้น Nemesis ยังมีบ๊อคอยู่ ถ้ามี Nemesis seed ที่เลือดไม่เต็ม มันจะระเบิดไม่มีดาเมจ แต่ก็ยังเป็นบอสที่ยากอยู่ ต้องจัดทีมพอสมควร ไม่ใช่ไปเอามั่วๆแล้วจะชนะได้ง่ายๆ ส่วนดรอพตอนนั้นก็ยังไม่ใช้อะไรเท่าไร แต่ด้วยความที่เป็นบอสชนะยาก คนก็เลยให้ความสนใจกันอยู่

อาวุธ 60 ใหม่ [Special OP Weapon] เป็นอาวุธที่ออกใหม่แล้วคนซื้อฮากันมากเพราะใช้ของเวอร์เลือเกิน [ใช้] อาวุธดาวแดงเลเวล 12 48 62 ซึ่งอาวุธแต่ละอย่างไม่ได้ทำกันง่ายเลย คนก็เริ่มโวยวายกันพอสมควร แต่ที่นี้มีคนทำออกมาเรื่อย ๆ แล้วมาทดสอบให้ดู บางอาชีพก็ดีมาก บางอาชีพก็ไม่ได้ อันนี้ก็แล้วแต่คนตัดสินใจ อย่างอาชีพไบชั่นมีค้อน [OP] 60 ถือว่าโกงมากเลย เพราะว่าอาชีพตัวเบาๆจะหนีไม่ได้เลย แต่ด้วยความที่ท้าทายและดาเมจน้อยลง คนเลยตัดสินใจกันยาก เพราะปกติของเดิมก็ใช้งานได้ค่อนข้างเยอะอยู่แล้ว

พีบี: [อาวุธ Special OP] ทำยากไปหน่อยครับ แต่หลายอันก็น่าใช้ได้ วัลลองได้มาครอบครองแล้วคงตอบอะไรได้มากขึ้น แต่อาวุธวามกับหมาป่าเข้าขั้นโกง ได้ไกลสุดขีดแทบไม่ต่างจากพวกตีไกลแล้ว จนบางที่มันรู้สึกว่ามันไม่เท่าเทียมกันทุกสายอาชีพนะครับ แล้วอย่างแมวที่ตีแล้วได้ Sp 2... แต่ตีหลังแล้วไม่นับเพราะผลซ้ำซ้อนกับท่าฟันหลัง ส่วนของกระต่ายยิงธรรมดาเร็วขึ้นแต่กระต่ายทั่วไปไม่ยิงธรรมดาเหมือนกันนะสิครับ ไม่ซุ่มก็สก็ล



อิส : อ่าครับ สำหรับของเดือนนี้ ตัวผมเองคง
ลงความเห็นได้ไม่เยอะนัก เพราะว่าเดือนนี้มันเป็นช่วงที่
ผมเตรียมตัวไปฝึกงานนะครับ แต่ที่พอจะสำคัญคงเป็น
คอมพาว์น 3 ครับ เรื่องหนึ่ง คือสมดุลการอพยพของกับ
ความคุ้มค่าที่ได้จากมัน ส่วนตัวผมคิดว่าถ้าออกของ
แบบนี้มามันเหมือนเป็นการตลาดอย่างหนึ่ง คือถ้าใคร
อยากเทพก่อนก็รีบทำซะ แล้วเดี๋ยวค่อยปรับให้มันง่ายขึ้น
ซึ่งนี่ก็เป็นการตลาดที่เราเห็น HR กับ BB ใช่มาน้อยแล้ว
ก็ไม่ขอลูตถึงเยอะนัก แต่จะบอกว่า 2-5 กับ 3-7 มัน
เป็นเรื่องของดวงจริง ๆ ครับที่จะออฟได้ดี กว่าเดิมใหม่
คิดว่าตอนหลังคงจะมีปรับเพิ่มค่า สเตตัสอีกทาง
ก็ต้องดูกันต่อไปครับ แต่ส่วนตัว ยังไม่ขอแตะละครับ
ของโหดเกิน (ฮาๆ)

แชป 11 นี้ ผมว่ามันออกมาช้าเกินไปนะครับ
แบบมาถึงคนมัน 70 กันจะหมดแล้วใครที่ไหน
มันจะมาเวลกันด้านนี้ ถ้าไม่ลากเพื่อนมาก็ไป
นั่ง[หลัง]ขด[หลังแข็ง]กับเด็กที่แชป 10 อยู่ดีครับ
ทุกวันนี้ผมเอาแกะไปนั่งที่ 11/4 ตั้งนาน ไม่มีคน
เลย พอไป 10/5 เพียง

ส่วนค่ายป่า ความเห็นผมนะ ผมว่าตั้งแต่
แคมป์ดุ่นที่เมืองเซร่าแล้วละครับ ที่เพิ่มมามันจะ
กลายเป็นแค่พื้นที่รองรับดันเจี้ยนในอนาคต
ข้างหน้าเท่านั้นเองครับ ถึงตอนหลังเพิ่มระบบ
เก็บค่าธรรมเนียมมาก็เถอะ ไปๆมาๆ กลายเป็น
คนขี้เกียจออกจากกิลด์หนักกว่าเดิมอีกครับ
เพราะกลัวเสียเงิน เหนอ

APRIL 2011



มาถึงเดือนครบรอบ 1 ปีสิบสองทาง ก็ยังไม่
ค่อยมีอะไรมาก มีแพชั่นฤดูร้อน และด่านใหม่
ณ วันที่ เราสัมภาษณ์ชื่อว่า Wrath of Titan

จิอะ : แพชั่น Summer [BB และ HR] ก็โฆษณา
ไว้ครึ่งเดือนเห็นจะได้ ที่นี้พอเอามาจริง ๆ กระแส
ไม่เป็นอย่างที่คิดเลย เพราะด้วยแพชั่นที่ออกมาก่อน
หน้านั้นตั้งแต่ชุดคริสต์มาส ชุดวาเลนไทน์ ชุดตรุษจีน
เป็นของที่ใช้จริงไม่ได้เลย เป็นของที่ไม่มี Stat เลย
ไม่เหมือนแพชั่น 45 ที่มี Cha มหาศาล ไม่เหมือน

Once in 12 Tails

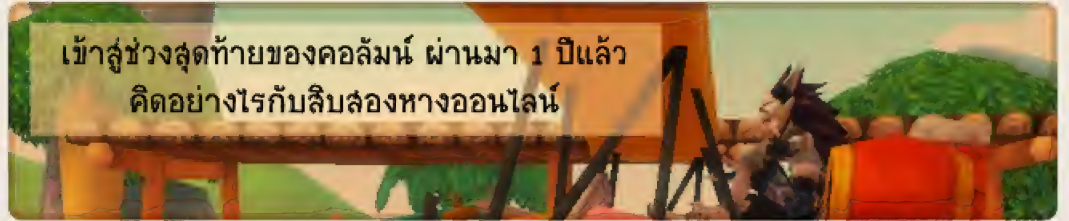
แพชั่น 35 ที่ใช้ได้ดีกับบางตัว (คือ) แพชั่นที่
ออกมาใหม่ เป็นแพชั่นที่มี Stat น้อยมาก
มีเพื่อไว้ใส่โชว์อย่างเดียว เพราะงั้นกระแส
มันเลยหมดเร็ว ปัจจุบันมันขายกันไม่ค่อยออก
ตัวถูกเปิดเองมันได้แต่ชุด Summer อย่างเดียว
ไม่น่าเปิดเหมือนกล่องปีใหม่ คนก็เลยไม่ให้
ความสนใจกันเท่าไร และราคาแพชั่นก็ตก
เร็วมาก ผ่านไปแค่ 3-4 วัน กระแสก็แผ่วลง

อิส : ส่วนความนิโรธของเทพเจ้า อิม
ผมว่ามันก็แพรว โชว์เทพของ บาร์เบร็อค
เท่านั้นครับ รู้สึกเหมือนช่วงหลังๆ มาเนี้ BB
จะหยิบท่านเทพเจ้าของเรา มาเป็นมาลคือด
ขายเกมแะ อีกหน่อยเวเนโร่จะลงจากห
คอยหน้าแว้งมาฟาดกับเจ้าโหมหนอ (ฮาๆ)



Once in 12 Tails

เข้าสู่ช่วงสุดท้ายของคอลัมน์ ผ่านมา 1 ปีแล้ว
คิดอย่างไรกับสิบสองหางออนไลน์



จือ: คือที่เล่นเพราะว่า
เล่นด้วยภาพสวย ระบบสก็ล
ก็โอเค เพราะจนถึงจะปรับ
ออกมาแะยังงัย ยังงัยก็ยัง
รักเกมนี้อยู่

ฟีนัน: ทางนี้ก็ยังรักเกม
นี้อยู่ละ เพียงแต่เห็นว่าเกม
นี้มันพัฒนาไปในแนวทางที่
แปลกๆ อยู่เหมือนกัน ก็รอจูน
ให้มันโตต่อไปเรื่อย ๆ แล้วกลับ
มาอยู่ในจุดที่สมดุลอย่างที่คน
พัฒนาเค้าต้องการก็แล้วกัน



เจมส์: คิดว่าเกมนี้อย่าง
ต้องพัฒนาขึ้นไปเรื่อย ๆ ครับ
โดยส่วนตัวเกมนี้อย่างไม่ค่อย
ลงตัวเท่าไร ยังมีการก่อ
ดราม่ากัน มีการบด มีอะไร
เยอะแยะเลยครับ ถ้าถามว่า
จุดนี้โอเคไหม ก็โอเคใน
ระดับหนึ่งครับ

ฟีนาน: ฟีนมีความรู้สึกหลาย ๆ อย่าง
ฟีนโทษ BigBug มั้ย? ฟีนโทษการตลาด HR ด้วย
ดีกว่า มีคนเคยบอกว่า “คนที่ทำเกมไม่ใช่
คนที่เล่นเกม” แบบไม่ได้สนใจเกมที่ตัวเอง
ทำจริง ๆ ว่าระบบมันโอเคไหม คืออารมณ์ฟีน
มันแบบมาคๆ แล้วฟีนเกลียดระบบส่มของมาก
ที่สุดแล้ว แบบว่ามันเป็นระบบที่ทำให้เพื่อน
ทะเลาะหลายรอบมาก ถ้าจัดการระบบของดี
ทุกคนต้องการเงิน ต้องการของอยู่แล้ว มัน
จะมีวิธีไหนที่ทุกคนเล่นแล้วไม่ต้องมีปัญหา
คือคนมันจะเอา ก็คือจะเอา ฟีนก็ต้องยอมมัน
จะมีวิธีจัดการที่ดีกว่านี้ไหมที่คนไม่ต้องทะเลาะ
เรื่องของ

อิส: อ่าครับ เกมนี้ผมมีความเห็นให้ 3
มุมมอง ผมเริ่มเล่นมาตั้งแต่ช่วงที่เปิดตัว
ออกมา นั้นผมคิดว่าเกมนี้สุดยอดมากเพราะ
ภาพสวยและแนวเกมก็เป็นกึ่งๆ แอ็คชั่นด้วย
(ที่สำคัญหมาป่าหล่อมาก) นี่คือนุมมองที่ 1
ครับ

มุมมองที่ 2 คือหลังจากได้สัมผัสกับเกมนี้
ไปซักพักก็จะได้รับรู้ถึงเบื้องลึกหรือเบื้องหลัง
ของกลุ่มคนเล่น ทั้งที่ดีและไม่ดี และความ
วิบากของมิชชั่นต่างๆ ที่พยายามทำมาเพื่อให้
ผู้เล่นมีความสามัคคี แต่บางทีผมว่ามันยึด-
เยียดเกินไปหน่อย

มุมมองสุดท้ายมุมมองที่ 3 คือนุมมองของ
ตัวผม ณ ปัจจุบัน คอนเซ็ปของเกมนี้อาจจะ
ไม่ได้เปลี่ยนไปจากเมื่อปีก่อนเลย ยังคงดีมา
เรื่อย ๆ แต่ระบบการบริหารคือตัวตัดสินจริง ๆ
ครับ ที่จะทำให้เกมนี้อย่าง คงเป็นเกมในใจ ซึ่ง
เป็นใจที่รักหรือใจที่ชิง ก็ต้องตามต่อไปก่อน
สรุปคือผมยังรอคอยว่าซักวันหนึ่ง เกมนี้จะ
สามารถพัฒนาไปจนถึงจุดที่เรียกได้เต็มปาก
ว่าเป็นเกมที่ดีย่างแท้จริงครับ



อะไรที่ยังทำให้คุณเล่นเกมนี้อยู่

อิส: ปัจจัยที่ทำให้ยังเล่นต่อจนทุกวันนี้ ก็ตามมุมมองที่สามนั้นล่ะครับ ผมรอคอย อยู่ว่าเกมที่ผมชอบนี้ จะไปต่อในทางใดนั้น เองครับ

พีหวาน: พี่ว่าเป็นเพราะเพื่อนที่อยู่ในกิลด์ เท่านั้นเอง ส่วนอื่นอย่าง Art สวยไหม พี่ว่า ก็ดูดีแต่ระบบเกมมีปัญหา

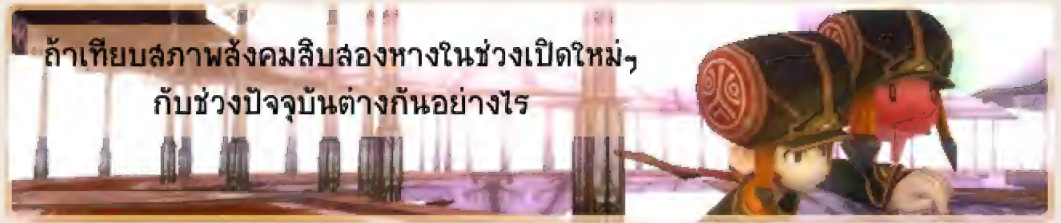
พีบัน: ความผูกพันต่อตัวเกมก็ใช่ เพื่อนๆ ที่เจอกันในเกมก็ใช้ร่วมกับความมอยากรู้อยาก เห็นละมั้ง ว่าเกมมันจะเป็นยังไงต่อไป

เจมส์: สำหรับผมคือเพื่อนในเกม พี่น้องๆ ในเกมและกิลด์อะคับมันผูกพันไปแล้ว มีอะไร ก็ปรึกษาคุยกัน เวลาเล่นเกมก็เล่นด้วยกัน ช่วยกัน เวลด้วยกัน หรือลงอาริน่าในกิลด์ ด้วยกันครับ มันไม่น่าเบื่อ

จือ: ที่ยังเล่นอยู่ สาเหตุหลักๆ คือ ได้มาเจอเพื่อนๆ ครับ อีกอย่างคือดูแพทช์ที่เข้ามาใหม่เรื่อย ๆ เพราะการอัปเดตแพทช์แต่ละครั้ง น่าตื่นเต้น ทุกครั้งเลย



ถ้าเทียบสภาพสังคมสิบสองทางในช่วงเปิดใหม่
กับช่วงปัจจุบันต่างกันอย่างไร



จ๊อ: ต่างกันค่อนข้างมาก
ตอนแรกทุกคนเริ่มมาเหมือนกัน
หมดก็คือเริ่มมาด้วยความไม่มีอะไร
เพราะเงินเวลาช่วยเหลือกันก็ช่วย
เหลือกันดี ตอนนี้มีคนที่เลเวล 70
ซึ่งแต่ละคนจะมี EGO ของตัวเอง
อยู่ จะเริ่มคุยกันยากเพราะต่างคน
มองว่าฝั่งตรงข้ามคือคู่แข่งตลอด
ไม่เหมือนตอนแรก ที่เรามองคน
อื่นเป็นเพื่อนร่วมเก็บเลเวลต้อง
มองว่าเป็นคู่แข่งมา PvP กันเป็น
สังคมที่แข่งขันกันพอสมควร



อิส: ถ้าให้ตอบ ผมว่ามันต่างกันมากใน
มุมมองของผมนะ แต่เรื่องแบบนี้มันขึ้นกับ
มุมมองของแต่ละคนด้วยนะครับ บางคน
อาจจะมองว่า ไม่ได้เปลี่ยนไปเลยก็ได้

พีหวน: เมื่อก่อนมันจะเป็นมิตรมากกว่า
นี้ ไม่ต้องมีเรื่องของเรื่องเงิน ไม่ต้องมีเรื่อง
แบบว่าออฟเเยอะเก่งอะไรประมาณนี้ ไม่ต้อง
แบบเจอกันแล้ว “นาย [Grand] Cross ได้
เท่าไร” ประมาณนี้ มันไม่ได้เล่นเพื่อจะมี
สังคมอะไรประมาณนั้น

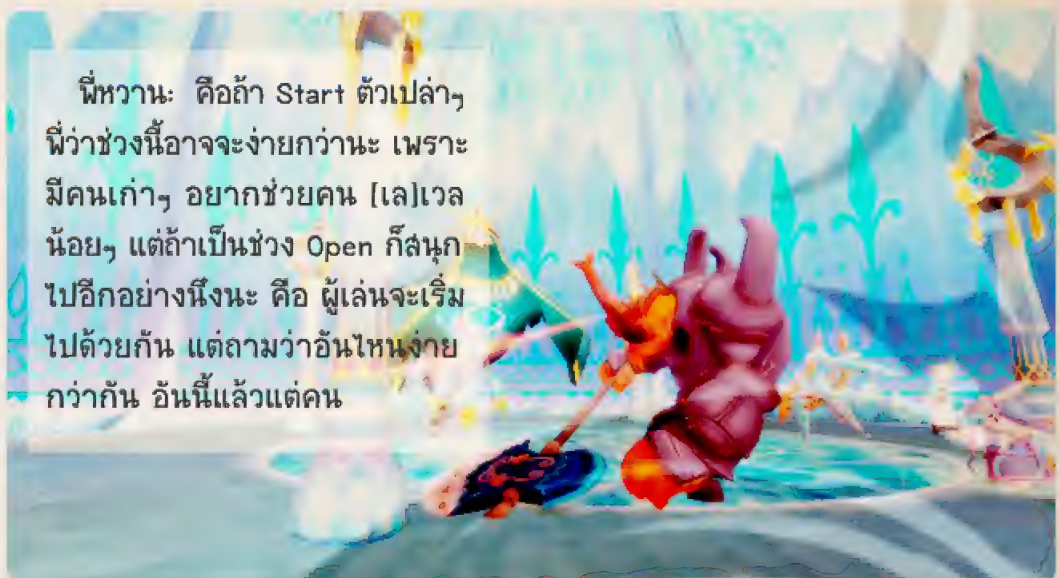
พีบั้น: จำได้ว่าแรกๆ ออกแนวช่วยๆ กันเล่น
มากกว่านี้นะ แอบรู้สึกว่าการใหม่หลายคน
นิสัยไม่ค่อยดีก็มีให้เห็นเยอะขึ้น

เจมส์: ตอนเปิดแรกๆ มันไม่มีการออฟของ
ไม่มีไอเทมเเยอะ ตลาดไม่ค่อยคึกคัก แต่ตอนนี้มี
การออฟของ มีการทำฐานนี้ คนในตลาดก็
เเยอะมากขึ้นได้เจอผู้คนที่นิสัยดีและนิสัยไม่
ดีนะครับ

ระหว่างช่วงเปิดเกมใหม่กับปัจจุบัน
ผู้เริ่มเล่นใหม่ จะเริ่มตอนไหนง่ายกว่ากัน



พีหวน: คือถ้า Start ตัวเปล่าๆ
นี่ช่วงนี้อาจจะง่ายกว่านะ เพราะ
มีคนเก่าๆ อยากช่วยคน [เล]เวล
น้อยๆ แต่ถ้าเป็นช่วง Open ก็สนุก
ไปอีกอย่างนึงนะ คือ ผู้เล่นจะเริ่ม
ไปด้วยกัน แต่ถามว่าอันไหนง่าย
กว่ากัน อันนี้แล้วแต่คน



โจ: ผู้เริ่มเล่นที่มีเพื่อนเลเวลค่อนข้างสูง จะเก็บเลเวลได้ค่อนข้างง่าย เพราะการผ่าน มิซัน คนรู้จักจะพาผ่านมิซันง่ายกว่าแต่ ที่นี้ปัญหาคือผู้เล่นใหม่จะไม่เก็บประสบการณ์ อย่างผมเล่นช่วงแรกๆ ก็ต้องคิดว่ามิซัน ยากๆ จะผ่านกันยังงัย สกายบ็อกก็ลงตั้งแต่ เลเวล 30 กว่า คือต้องคิดทุกอย่าง ฉะนั้น เก็บประสบการณ์มาหนึ่งปี เจออะไรมาเยอะ เหมือนกัน อย่างมีเพื่อนคนหนึ่งเพิ่งเริ่มเล่น ใหม่แล้วเลเวล 70 ภายในครึ่งเดือน แต่เขาก็เล่นไม่เป็นเลย รีบเก็บเลเวลอย่างเดียว เพราะงั้นผู้เล่นที่เริ่มตอนนี้ จะเริ่มได้ง่ายแต่ ฝีมือสู้รุ่นก่อนไม่ได้ (ผู้ที่เริ่มตัวเปล่า) มันจะ ยากกว่าเดิมเพราะว่าตั้งแต่ open มาเขาก็ ปรับสกิลหลายอาชีพลง อย่างเช่น Cool Down สกิล แคะ Sp ที่หมา[ป่า]ใช้ Grand Cross เกราะของแมว เขาปรับทุกอาชีพ การเก็บเลเวลก็ค่อนข้างยากพอสมควร

เจมส์: ผมว่าตอนนี้เนะครับ คือเลเวลตอนนี้ส่วนมากก็มีแต่คน เลเวลสูงๆ ถ้าเรารู้จักคนเยอะ คน เหล่านั้นก็สอนให้เราเล่นเกมได้ ง่ายขึ้น พาเราผ่านด่านอะไรได้ ง่ายอะครับ แล้วตอนนี้คนก็เยอะ แล้วแต่ละคนของแบบอลังการ มาก น่าจะช่วยให้เยอะ

พีบนะ: ตอนเปิดเกมใหม่ๆ เล่น ง่ายกว่าเยอะนะ ตอนนี่คนที่ จะ ลงมิซันแรกๆ ส่วนใหญ่ก็ไปกัน กับกิลด์ละมั้ง หาววก public ไป กันแบบแต่ก่อนยากขึ้น



อิส: ถ้าจะให้ตอบว่ายุคไหนผู้เริ่มเล่น เล่น ได้ง่ายกว่า ผมขอตอบว่ายุคแรกๆ ครับ ส่วนหนึ่งเพราะเกมนี้เป็นระบบมิซันที่บังคับ การฟอร์มทีมเอาหลายๆ ในบางมิซัน ทำให้ ผู้เริ่มต้นเล่นซึ่งยังไม่รู้จักมักคุ้นกับใครยาก จะหาคนช่วยได้

อีกทั้งระบบชีพฟอร์ทผู้เล่นใหม่ไม่มีเลยครับ ตั้งแต่ 2/6 เสร็จแล้วไม่มีบอกให้ข้ามไปแมพ หน้าแข็งเพื่อเข้า 3/1 ซึ่งบางคนอาจจะบอกว่ าก็เป็นการฝึกให้ผู้เริ่มเล่นมีประสบการณ์ใน การหาคนและตีสนิทกับคนอื่น เข้าใจว่า เจตนาดี แต่ความเป็นจริงแล้วไม่มีใครหรอก ที่จะมาช่วยด้วยใจจริง, หากไม่ใช่ว่าตอนนั้น อารมณ์ดีอยู่ เป็นผมก็คงเดินหนีละ เพราะ บางคนก็อาจจะขมู่นขอนี้เพิ่มมาอีกก็ได้ จริงมั๊ยครับ เหนอๆ

อิม: ผมว่าสรุปแล้ว ยุคแรกๆ เป็นช่วงที่ดี สำหรับผู้เริ่มต้นครับ เพราะมีคนที่จะเริ่มต้น พร้อมเราไปได้เยอะ ต่างกับช่วงหลังที่มันน้อย ลงแล้ว แต่ทุกเกมก็เป็นแหละครับ เพียงแต่ เค้ามีระบบช่วยเหลือมารองรับตรงนี้อยู่แล้ว อย่างระบบแยกความยากง่ายของด่าน ทำให้แม้เล่นคนเดียวก็ยังผ่านได้ครับ



ท้ายที่สุดนี้ อยากเห็นอะไรใน สิบสองหางปีที่ 2



อิธ: อิม ตอบยากนะเนี่ยสำหรับผมที่รอดู
แนวทางของเกม ทุๆ แต่ก็มียู้อย่างหนึ่งที่ผม
หวังเอาไว้เหมือนกันครับ อิม พูดยากแะ
ขอผมเรียบเรียงแป้นะครับ มันพูดออกมา
เป็นคำพูดลำบากหน่อย แะๆ

อ่าได้ละครับ มียู 2 อย่างที่อยากให้มี
ระบบกิลด์ ผมอยากให้มันสมบูรณ์ซักทีตาม
ฟีเจอร์ที่เคยประกาศไว้ระเยอะแยะแต่ก็ยังไม่
มีจนปัจจุบัน เช่น ระบบเก็บประวัติชนะ
บอสและอีกบานตะไท (ฮ่าๆ) และสุดท้ายขอ
ให้เกมนี้อยู่ยาวๆ ต่อไปจนถึงปีที่ 3-4 และ
ตลอดไปนะคร้าบ หหมดละชะ

พีหวาน: พี่ว่าต้องปรับปรุงระบบเกมก่อน
ตอนนี้มีทั้งเกมเด่นที่ไม่สุด เกม PvP เกม
Drama Fantasy ที่เขาพยายามโฆษณา
เออ พี่รู้สึกว่ามันเยอะไปไหม focus หลาย
จุดไปหรือเปล่า แล้วระบบล่าบอสที่ส่งเสริม
ให้เราช่วยกันสู้ คุณกลับมีเวลาบอสให้ 30
นาที ร่วงกันตาเหลือก กว่าจะไปถึงแล้วรอ
คนเสร็จ พี่ว่าไม่ work พี่ว่าเกมนี้ Art ไม่มี
ปัญหา Art โอเคเลย อย่างพวกชุด Summer
เนี่ยก็ขายได้เรื่อยๆ แต่ว่าระบบเกมนี้พี่ว่าไม่
ผ่านจริง

ขอบคุณทุกท่านมากครับ สวัสดิครับ...

เป็นอย่างไรบ้างครับสำหรับบท
สัมภาษณ์ที่ท่านได้อ่านไป หวังว่า
จะถูกใจบ้างนะครับ ขอให้คุณผู้อ่าน
ทุกท่านโชคดีมีความสุขกับสิบสอง
หางออนไลน์นะครับ ลาก่อนครับ

Mebel Vice

จือ: Bigbug เขาก็ทำอะไร
แปลกๆมาอยู่แล้ว ก็ขอให้มียู
ต่อไปเรื่อยๆ แะนี้แหละ คือ
ไม่ได้หวังอะไร

พีบัน: อิมม แพ[ชั่น] ลายๆ
เยอะๆละมั้ง (ฮ่าๆ) กับลดความ
สำคัญของ PvP ลงบ้างแล้วกัน
ไปเน้นทางอื่นบ้างอย่างการ
พัฒนากิลด์อะไรแบบนี้


เจมส์: สกิลใหม่ๆ ที่ไม่ซ้ำ
จากเดิมครับ แล้วก็มิชชั่น
สนุกๆ พีวีพีมันส์ๆ เพิ่มระยะ
เวลาในการลง PvP หน่อย
ก็ดีนะครับ มันน้อยไป อิอิ

Once in 12 Tails






Once in 12 Tails



The Path of Heroic

ตอนที่ 1





เดิมที... เฟริสเทล คือ
กระรอกธรรมดาตัวหนึ่ง
จนกระทั่ง...ได้อาบแสง
ในระหว่างการเจริญของ
เทพแสง หรือ อัลคาเซีย
ทำให้ กระรอกตัวนั้น
มีสติปัญญา

ท่านอัลคาเซีย
จึงได้มอบไม้เท้าแห่ง
ปัญญา เพื่อใช้ป้องกันตัว และ บอกเล่า
ถึงเจตนารมณ์ของท่าน

เฟริสเทล ได้ออก
เดินทางในโลกที่กว้าง
ใหญ่ เพื่อบอกเล่า และ
แสดงถึงเจตนาที่ดีของ
เทพแห่งแสง ถึงแม้
การเดินทางนั้น จะต้อง
พบกับอันตรายได้ทุก
เมื่อก็ตาม

แต่ เธอก็มิได้ย่อท้อ
จนกระทั่ง ช่วงบั้นปลาย
ของชีวิตเธอ เธอได้กลับ
มาพบกับท่านอัลคาเซีย
พร้อมเหล่าสัตว์หางที่
ศรัทธาในตัวท่าน

เวลาได้ผ่านมาแล้ว
5000 ปี เจตนารมณ์ของเธอ
ได้ถูกสืบต่อกันเรื่อยมา
เหล่าสัตว์หางที่เชื่อและ
ศรัทธาได้สร้างแท่นสักการะ
เพื่อให้เหล่าหางรุ่นหลัง
ได้เคารพและ สืบเจตนารมณ์
ของเธอต่อไป..

ขอภัยที่
มาช้าขอรับ
ท่านอคคาเซีย

ข้าจริง
ท่าน
เร็กกู

!!!

เอาน่า
ท่านอิทาลัส
.....

ในเมื่อ
พวกเรา
กันครบแล้ว
.....

ที่เรียก
พวกเรา
มิธุระอันใด
จันหรือขอรับ
ท่านอคคาเซีย


?



ฮั

ฮั


จิ



ข้าล้มผัส
ได้ถึงหายนะ
ที่กำลังคืบ
คลานเข้า
มา . . .

จากกระแส
เวลาที่ข้า
เห็น . .

มีเพียง
ทางเดียวที่
จะหยุดวิกฤต
นี้ได้

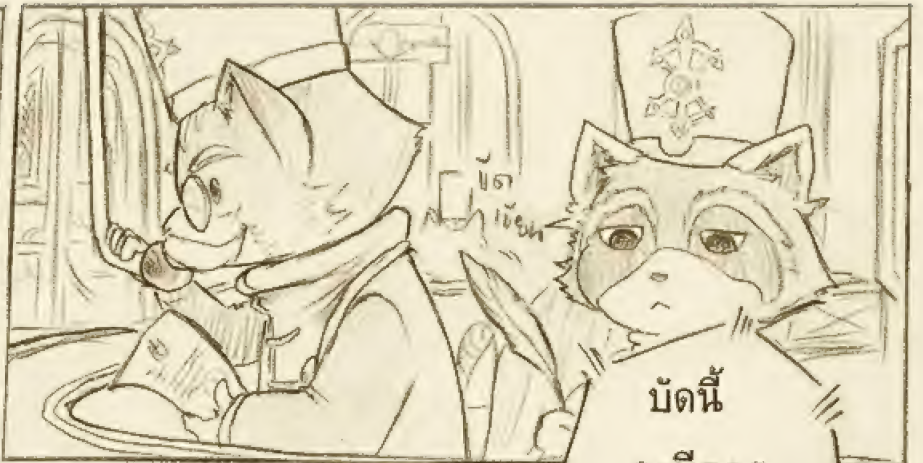


พวกเจ้า
จงไปคัดเลือก
เหล่าผู้กล้า
สัตว์หางเพื่อ
การนี้เถิด

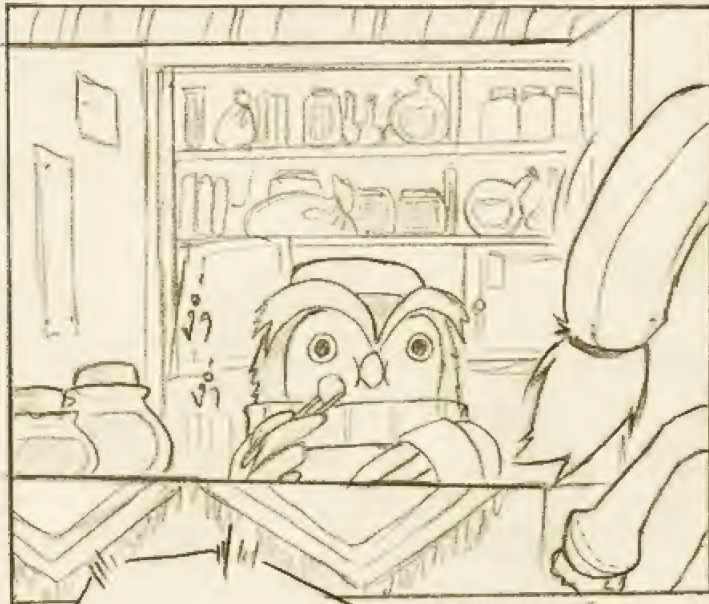




ประกาศ
จากที่ทำการ
เมืองแสง



บัดนี้
จะมีการ
แข่งขันเพื่อ
คัดเลือก
ผู้กล้า



ไป
เร็ว



ผู้ที่มีความ
สนใจสามารถ
ไปลงทะเบียน
ได้ที่ทุ่งหญ้า
ทางตะวัน
ออก



เริ่มแข่งขัน
เวลานี้
นะคับ



นั่งชิล...



กำหนด
เวลา
ครึ่งชม.
!!

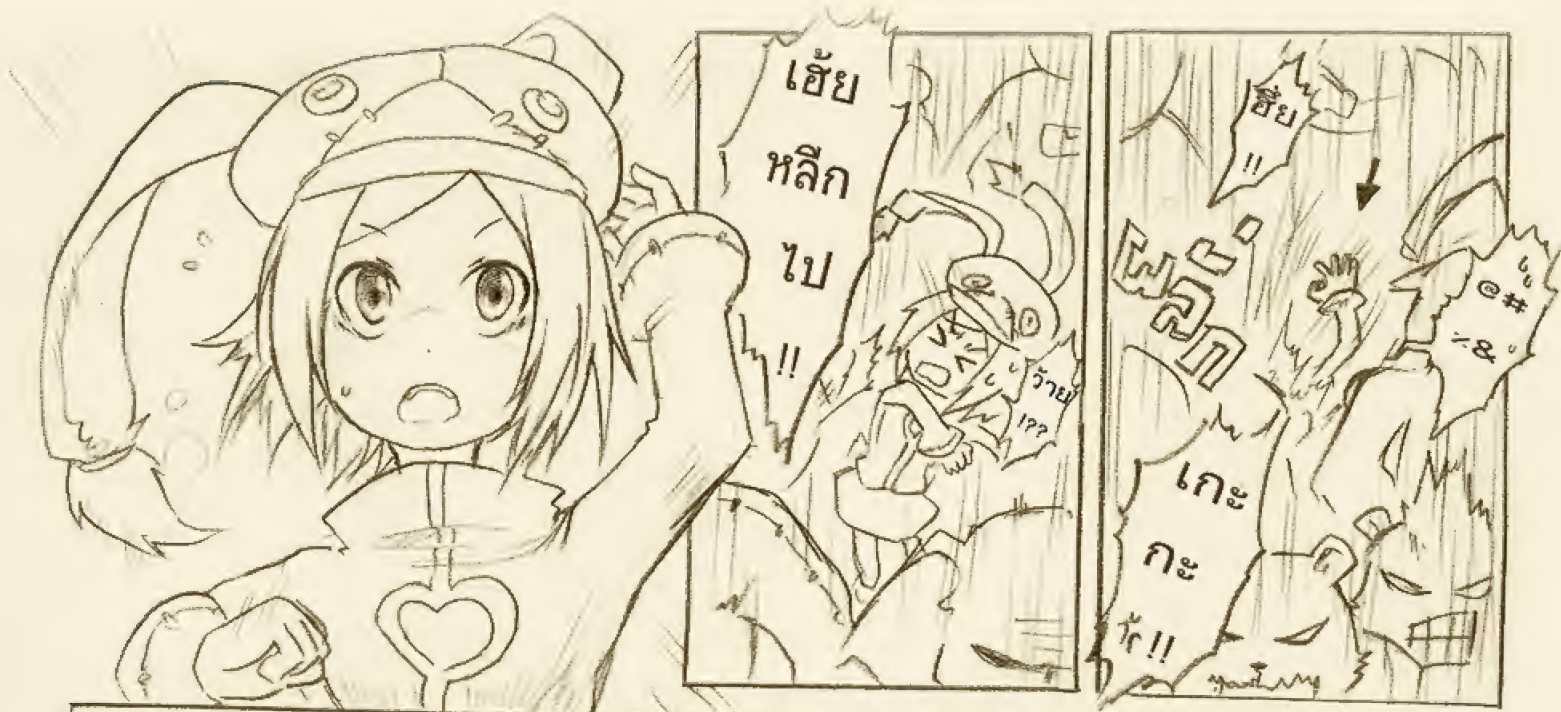
ผู้เข้า
แข่งขัน
ประจำที่
!!

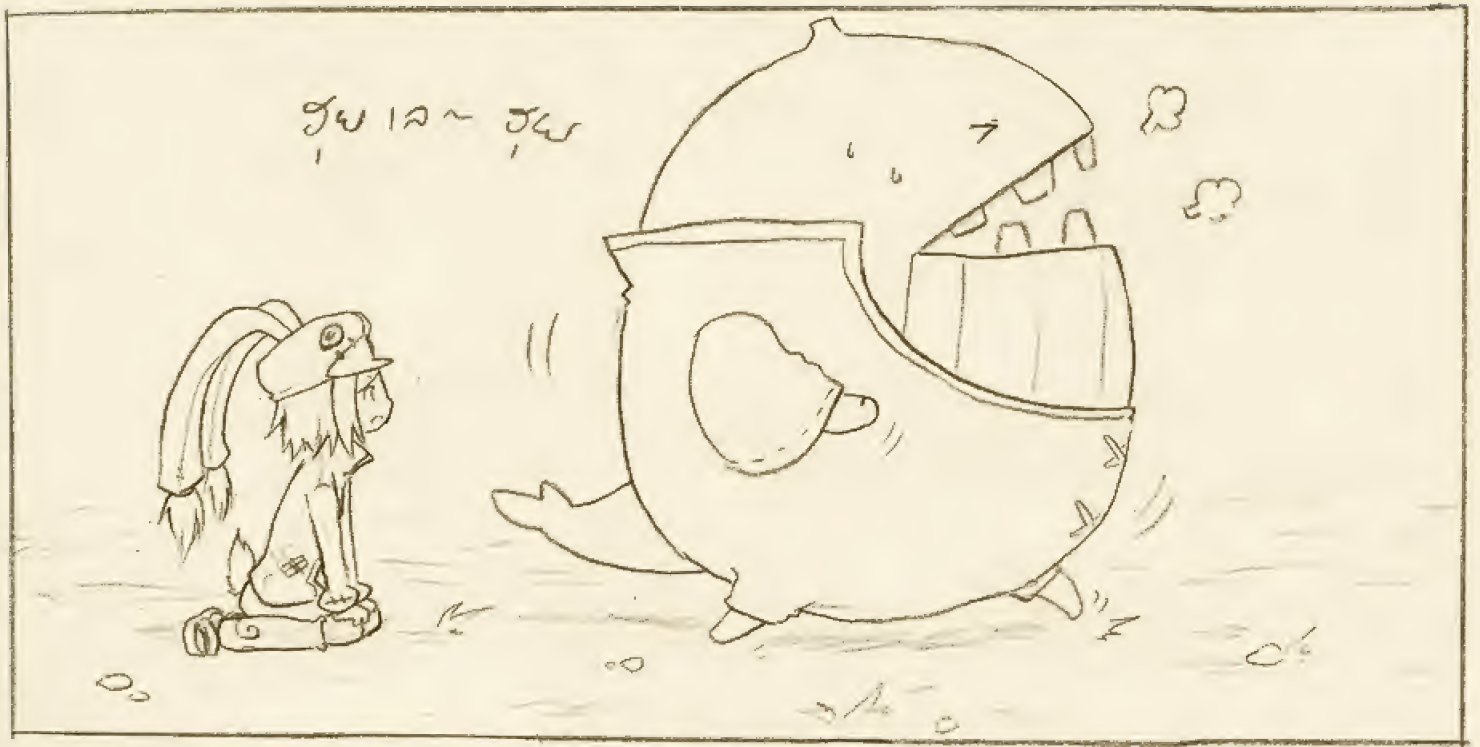


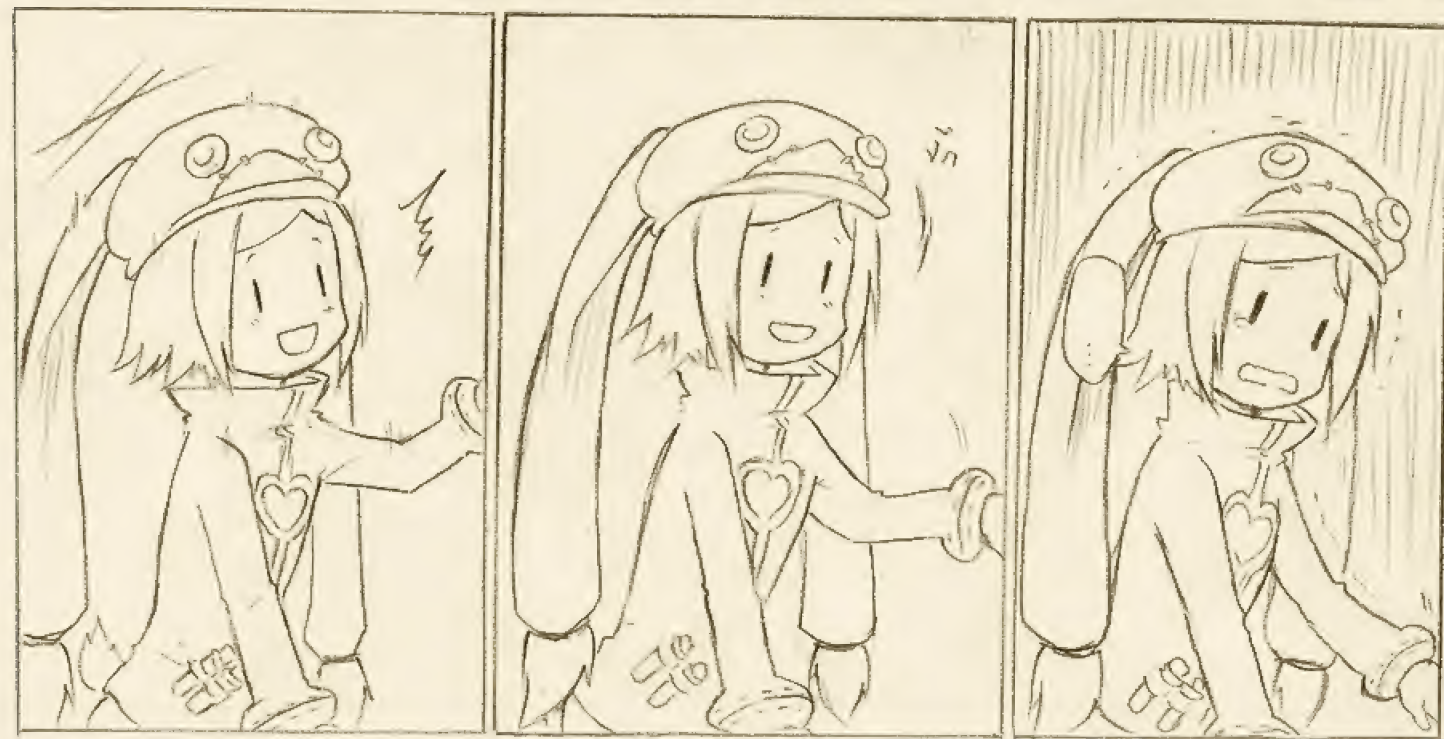
เตรียม
ตัว
...



เริ่ม
!!!









นี่ ถ้า
จะมัวแต่
นั่งร้องไห้
อย่างนั้น
ละก็..
เธอจะ
มาแข่ง
ทำไม
ละ!!?



สู้มาวิ่งให้
ถึงที่สุด ไม่
ดีกว่าหรอ
?



แต่จะ
ทำได้
รีเปล่า
...

ก็ขึ้นอยู่
กับตัวเธอ
เองนั่น
แหละ!!

อึก!!



นี่
น้อง
สาว

นี่มัน
แข่งวิ่งนะ
ไม่ใช่แข่ง
บิน

ซ้าย
มีปีกแบบ
นี่มันปีก
ไม่ใช่หรือ
งาย

ควน

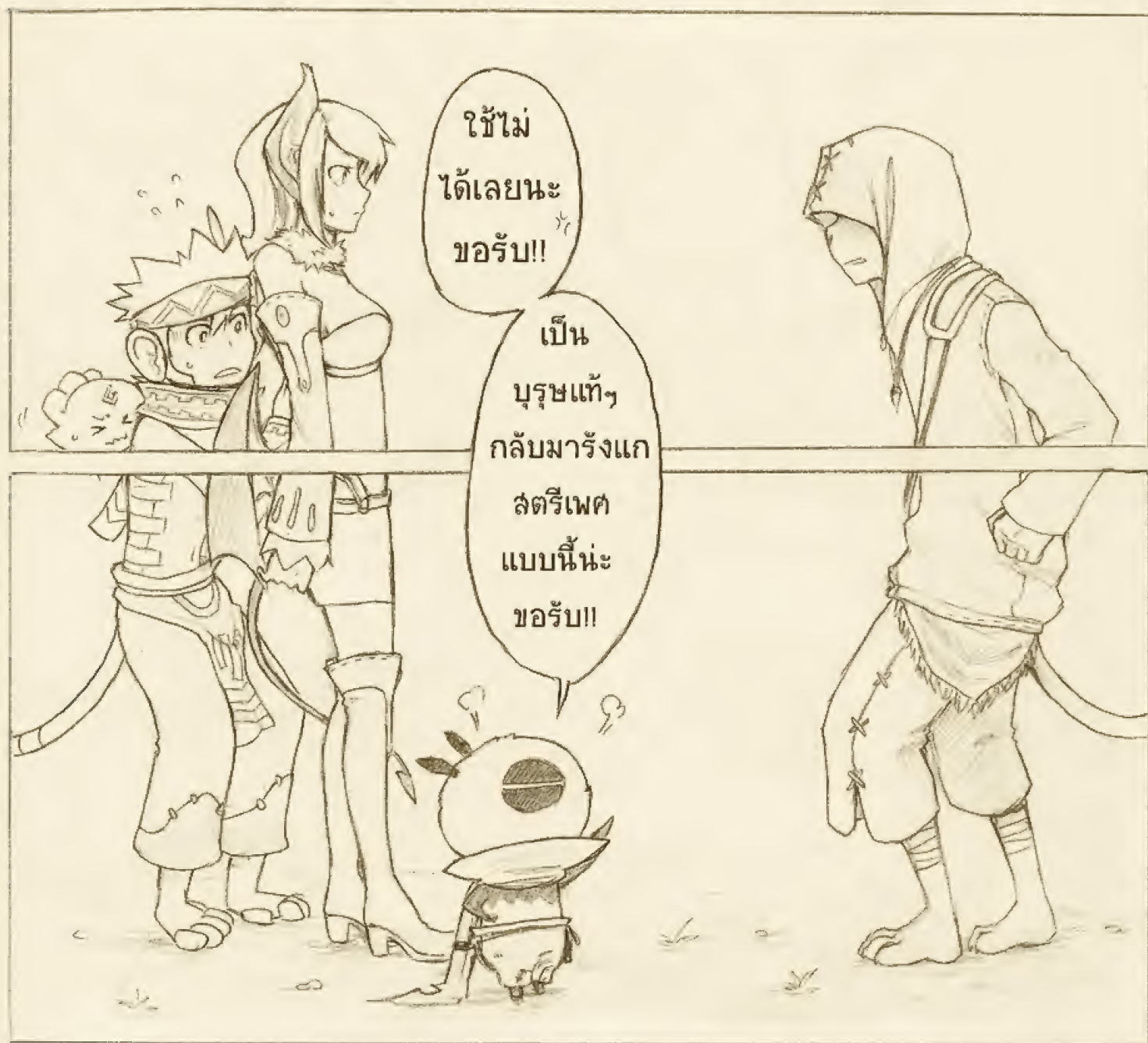
อย่า
มาแตะ
ฉันนะ
ยะ!!

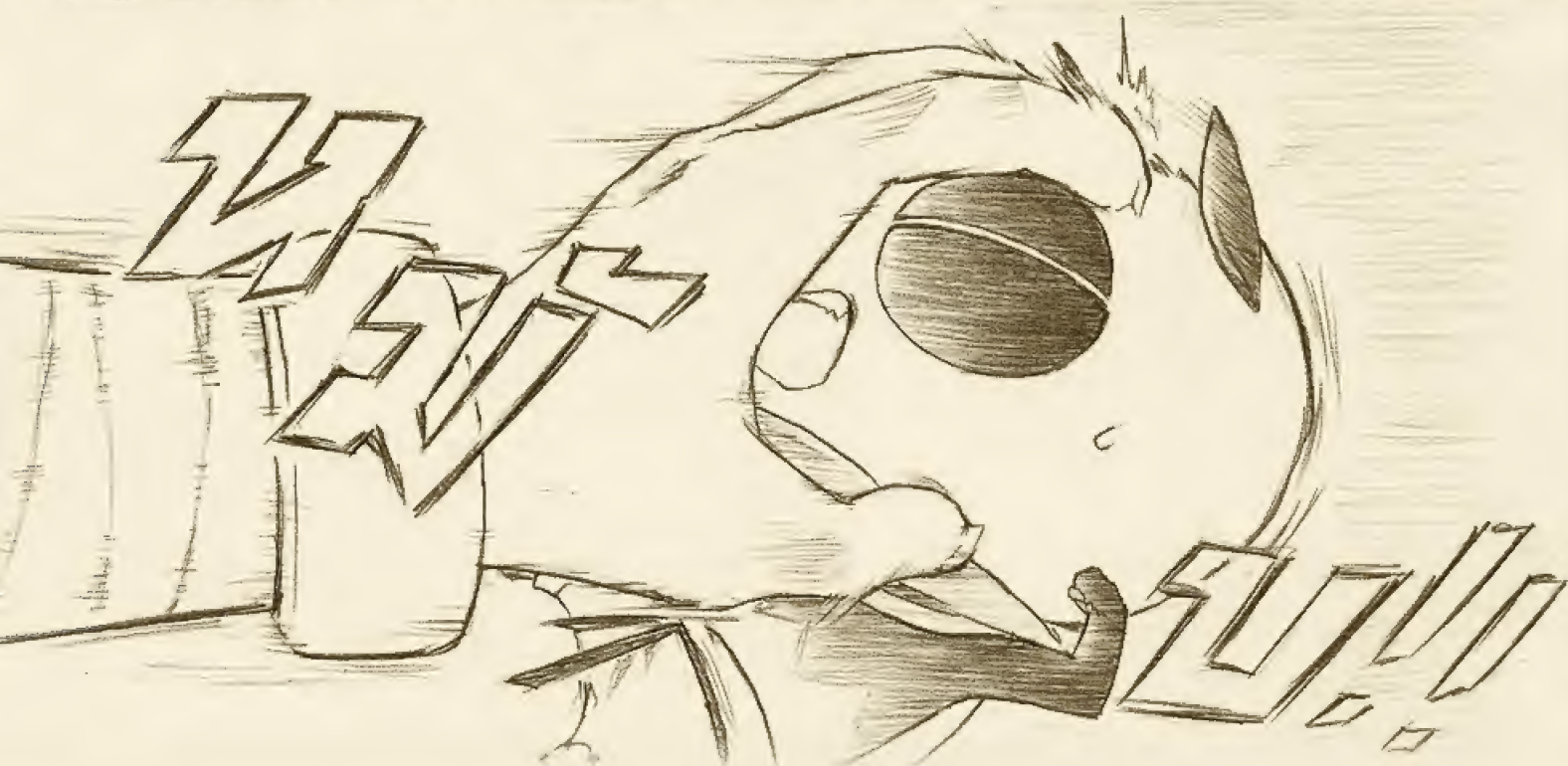
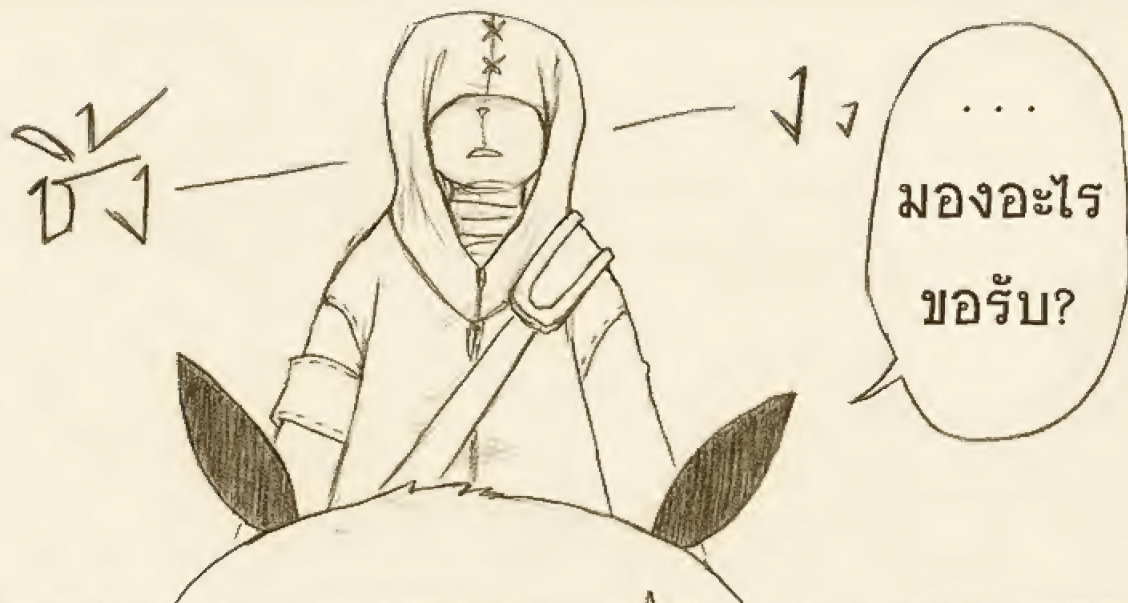
ไฟ



ทำตัว
แบบนี้
น่าสมเพช
จริงๆนะ
ขอรับ





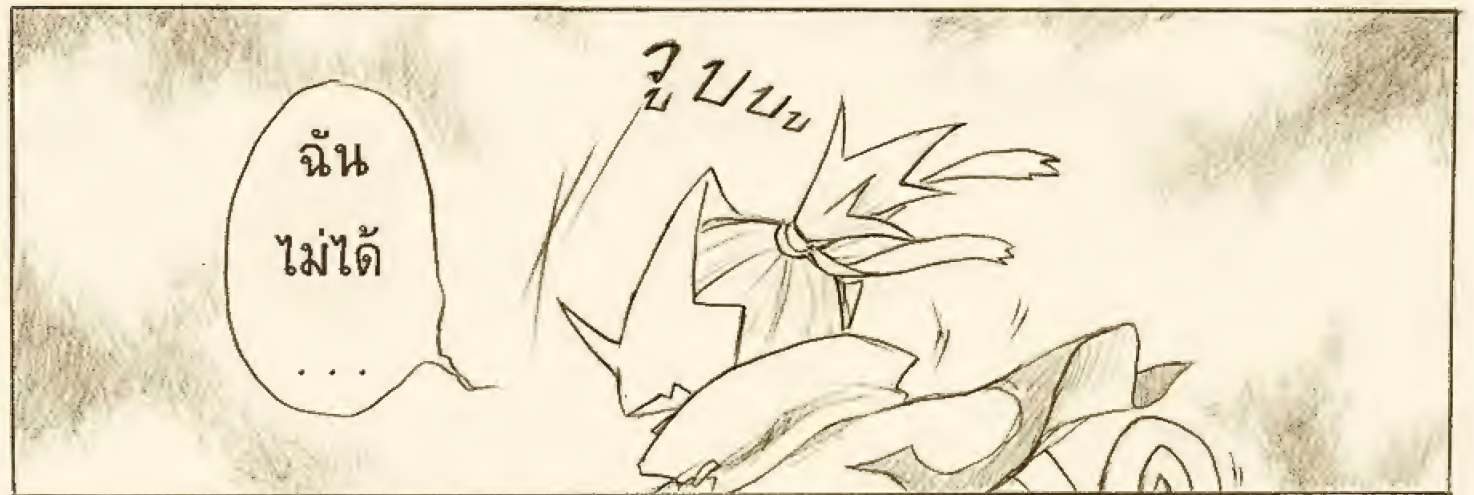
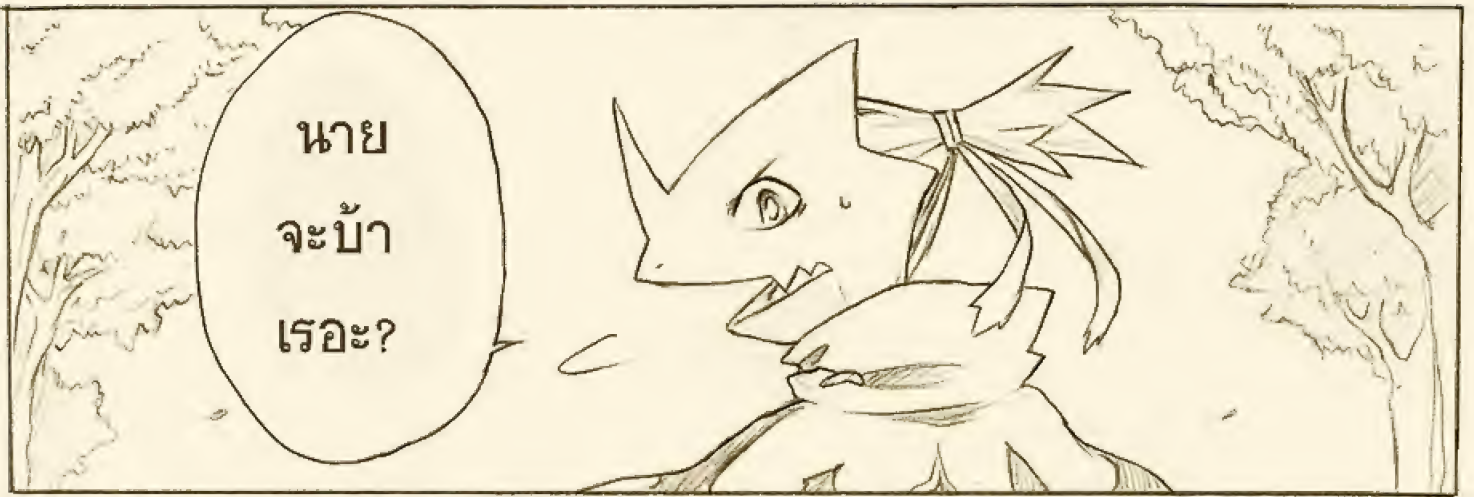




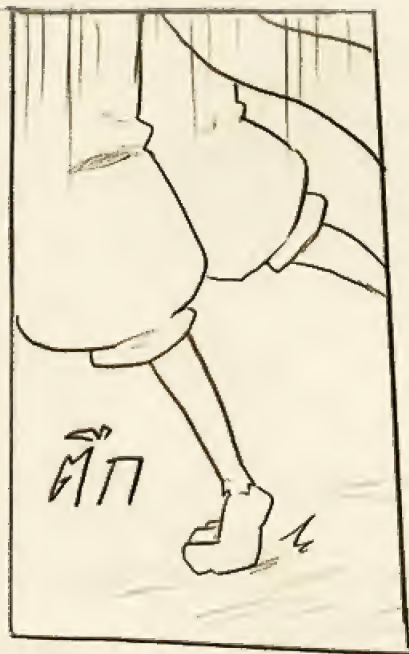




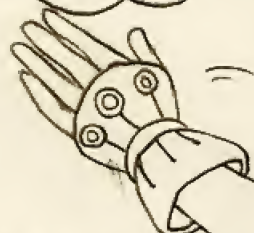


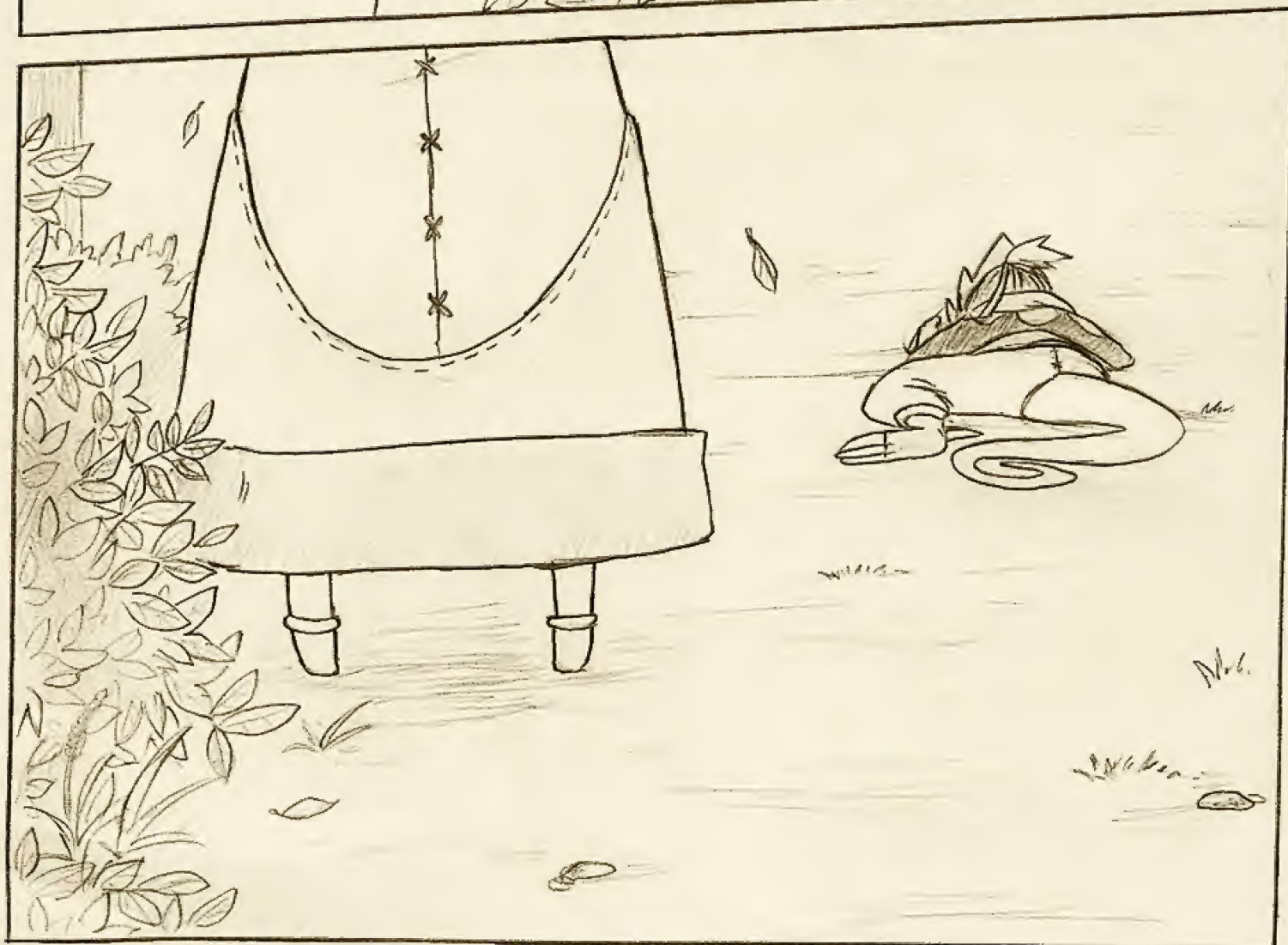
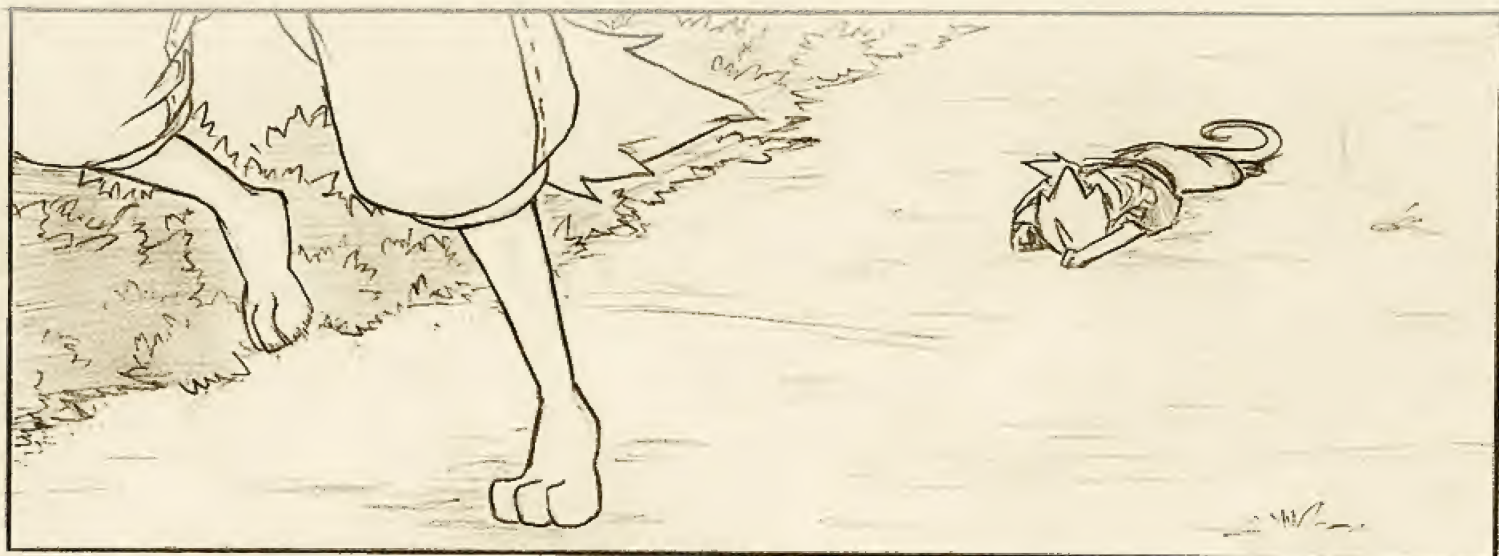






ไป
ก่อน
ละนะ
☆

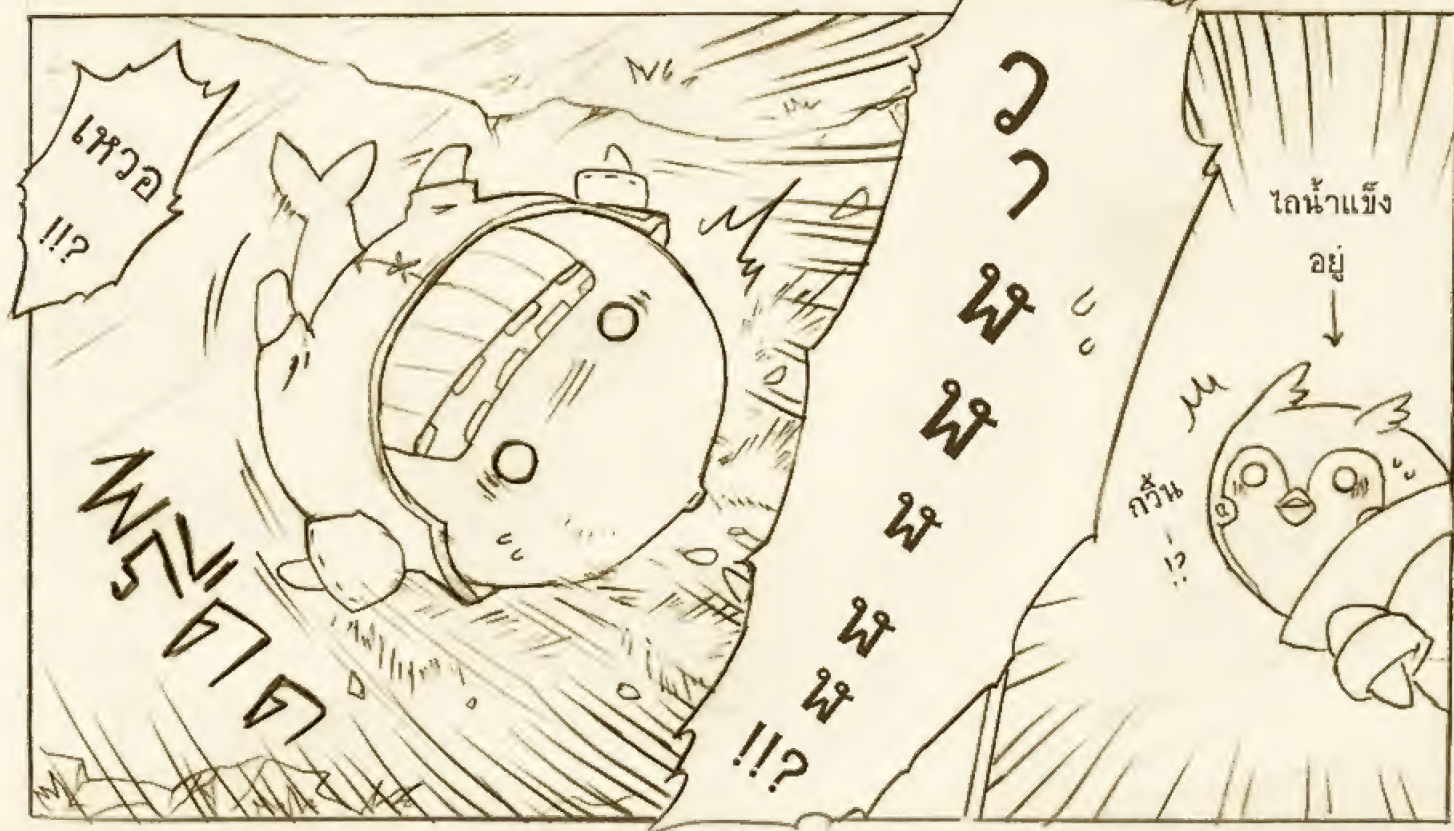


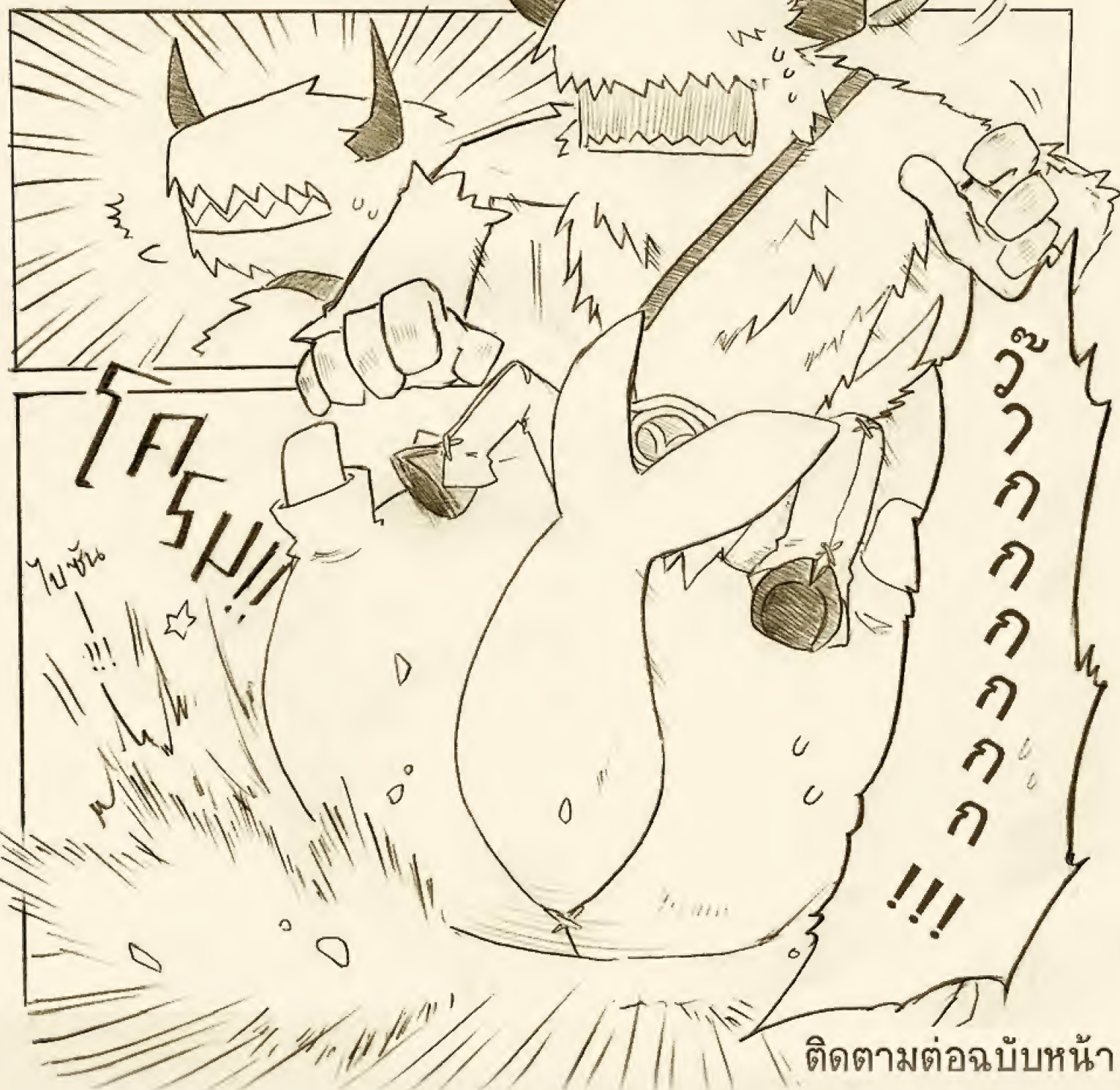


ณ. จุดเริ่มต้น



ห่างไปจากจุดเริ่มต้นเล็กน้อย







ท่าน
อัลคาเซีย

แก๊งป่วน
กวนทาง

#5 วันเกิด

พวกเรา
มีของ
มาถวาย
ขอรับ

นี่คือเค้กวันเกิดของท่านขอรับ!!
ท่านอัลคาเซีย



1

พวกเจ้า
ช่างมีหน้าใจ
ช้าซึ่งใจ
จริงๆ

2



จัมแจ่ม



3

เชิญเป่าเทียน
จำนวนเท่าอายุ
ให้หมดรวดเร็ว
เลยนะขอรับ

ส่งสันต์วันเกิด
ท่านอัลคาเซีย

ปัง

น้มน้ำผึ้ง



4

Super
Extra
Luminous
Dawn

ท่าน
อัลคาเซีย
ใจเย็นนน
!!!

แก๊งป่วน วันทาง



พี่ต่ายคะ
รบกวนไป
ช่วยหนูนมูโป้
ในมิชชั่น 1/2
ได้รึเปล่าคะ

ได้ๆ
กำลังว่าง
พอดีเลย

#6 พี่ต่ายน้ำใจงาม



Art Corner

ยินดีต้อนรับท่านผู้อ่านสู่ Art Corner คอลัมน์น้องใหม่ที่เปิดพื้นที่ให้เหล่าแฟนๆ 12หางได้โชว์ฝีมือลายมือกัน สำหรับคนที่ส่งผลงานในคอลัมน์ Art Corner สามารถส่งผลงานเข้ามาได้ที่ Art12TailsMage@gmail.com นะคะ



Slur



PlatinumM



Agami



Linvathan



Omyurice



mona'ngi



มา อ ง ม



สวัสดีครับ!~ พบกับ คอลัมน์ทริคเศรษฐกิจที่จะเสนอ การวิเคราะห์ตลาด และสาระความรู้ เกี่ยวกับ หลัก เศรษฐศาสตร์ และ การตลาด นำมาประยุกต์ใช้ในเกม

ในฉบับนี้จะเป็นการวิเคราะห์สัตว์เลี้ยง กลุ่มหนึ่ง ที่มีความสามารถในการโจมตี นั่นก็คือ กลุ่ม Pet Mini Boss กับราคา โดยเฉลี่ยในตลาดของเซิร์ฟแครอนเนียน ที่เป็นปัจจัยหนึ่งในการ ตัดสินใจ หามา ใช้กันนะครับ



Economic Trick

[Pet Mini Boss]

Mini SkyBug 1

Mini SkyBug มินิบอสตัวแรกของเกม และเป็น pet เพียงตัวเดียวที่บินได้? สกิลประจำตัว คือ Lighting ซึ่งเป็นการใช้สายฟ้าผ่าที่เป้าหมายโดยรอบ

สรุป : มินิบอสตัวนี้ เหมาะใช้สำหรับ การสแกนหาตัวที่มีความสามารถในการหายตัว เนื่องจาก ความสามารถ ของสกิลมีระยะที่กว้าง และเอฟเฟคชัดเจนเมื่อโดนเป้าหมาย แม้จะไม่สามารถขุด เป้าหมายขึ้นออกมาได้ แบบว่า นินจาบัก แต่ก็ เป็น มินิบอสที่ราคา ไม่สูงนัก ที่สำคัญใช้สกิลค่อนข้างบ่อยเลยทีเดียว

Price : 25,000 - 35,000 G (สภาพ None)
 Pet Skill : Lighting Lv.1
 ความคุ้มค่า : 3/5 คะแนน



Mini CrystalBug 1

Price: 35,000 - 45,000 G (สภาพ None) Pet Skill: Crystal Drop Lv.1
 ความคุ้มค่า: 2/5 คะแนน

Mini CrystalBug มินิบอส ตัวที่สองของเกม เป็น มินิบอสที่น่ารัก (มั้ง) มีหนวดตรงหัวเป็นจุดขาย สกิลประจำตัว คือ Crystal Drop ซึ่งเป็นการเลก แ่่งคริสตัลหล่นใส่เป้าหมาย

สรุป: มินิบอสตัวนี้ ยังเป็นรองมินิเอนเซียน อยู่หลายมุม ทั้งด้าน ระยะการ ทำKO และ ความถี่ของสกิล เหมาะสำหรับผู้ที่ยังไม่มีทุนพอจะซื้อ มินิเอนเซียน และกำลังมองหาสัตว์เลี้ยงตัวกลมๆ



Mini AncientBug 1

Price: 50,000 - 65,000 G (สภาพ None)
 Pet Skill: Thorn Strike Lv.1
 ความคุ้มค่า: 4/5 คะแนน

Mini AncientBug มินิบอส ตัวที่สามของเกม เป็น มินิบอสยอดนิยมของเกมตัวหนึ่ง สกิลประจำตัว คือ Thorn Strike ซึ่งเป็นการใช้หนามแทงเป้าหมายจากพื้น (ราวๆ 5 KO)

สรุป: สาเหตุที่ มินิบอสตัวนี้เป็นที่นิยมก็คือ ระยะของสกิลนั้นไกลพอๆ กับ ระยะการยิงของกิ้งก่าและยังมีความถี่ของของสกิล ที่อยู่ในระดับที่ติดบอยพอสมควร มินิบอสตัวนี้จึงเป็นที่นิยมนั่นเอง



Mini ReefBug 1

Price: 55,000 - 60,000 G (สภาพ None)

Pet Skill: Falling Comet Lv.1

ความคุ้มค่า: 3/5 คะแนน

Mini ReefBug มินิบอส ตัวที่สี่ของเกม เป็น มินิบอสที่น่ารัก แถมยังพ่วง CoralBug มาด้วย
สกิลประจำตัว คือ Falling Comet ซึ่งเป็นอุกบาตจิ้ง ตกใส่เป้าหมาย
สรุป: มินิบอสตัวนี้เป็น มินิบอส ที่ทำ KO จากระยะไกลมากที่สุด แต่ที่ยังคงไม่เป็นนิยมเพราะ
ความถี่ของสกิลนั้นจัดว่าน้อยมาก และความยากในการผ่านบอสตัวนี้ ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งเช่นกัน



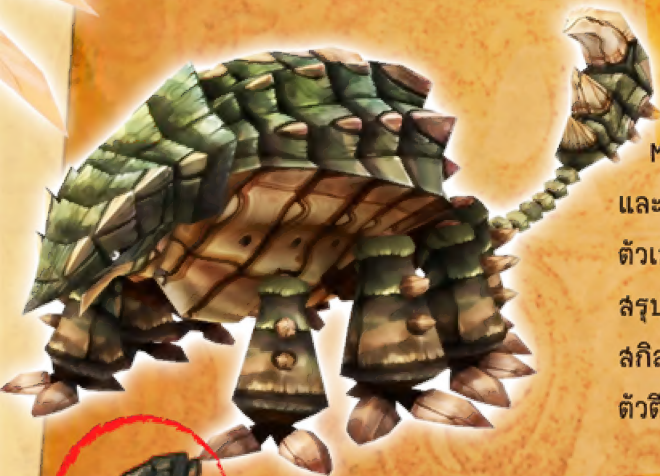
Mini MokBug 1

Price: 55,000 - 60,000 G (สภาพ None)

Pet Skill: Tails Sweep Lv.1

ความคุ้มค่า: 3/5 คะแนน

Mini MokBug มินิบอส ตัวที่ห้าของเกม เป็น มินิบอสที่มีขนาดตัวใหญ่
และมีเกราะหนา สกิลประจำตัว คือ Tails Sweep ซึ่งเป็นการใช้หาง
ตัวเองทวนพื้นทำ KO รอบๆ ตัว โดยสุมค่า KO
สรุป: มินิบอสตัวนี้เหมาะกับ สายอาชีพที่ตีประชิด เนื่องจากระยะของ
สกิลนั้นแคบเอามากแต่ มินิบอสตัวบอสตัวนี้ เหมาะไว้สำหรับป้องกัน
ตัวตีประชิดได้เช่นกัน



Mini GoldenBug 1

Price : (Unknown)

Pet Skills: Multi Strike Lv.1

ความคุ้มค่า: 4/5 คะแนน

Mini GoldenBug มินิบอส ตัวที่หกของเกม เป็น มินิบอสที่ตัวใหญ่
ที่สุด มีสีทองเด่น และมีควีนออกมาด้วย สกิลประจำตัว คือ Multi Strike
ซึ่งเป็นการใช้ลมทำความเสียหายเป็นกลุ่ม
สรุป: มินิบอสตัวนี้เหมาะกับ การลงมิชชั่น และอารีน่าแบบทีมมากกว่า
แต่เนื่องจากตอนนี้ในเซิร์ฟเวอร์มินิบอสตัวนี้ยังมีจำนวนที่น้อยมาก จึง
แนะนำให้หามินิบอสตัวอื่นใช้งานแทน



นอกจาก Pet Mini Boss แล้วยังมีสัตว์เลี้ยงอีกหลายกลุ่ม ทั้งสัตว์เลี้ยงจาก
ต้นเจี้ยนที่มีความสามารถด้านซัพพอร์ต สัตว์เลี้ยงกลุ่มฝึกที่มีความสามารถ
ด้านสถานะเฉพาะทาง สัตว์เลี้ยงที่ + Stat อย่างน้องถั่ง และยังมีสัตว์เลี้ยงที่
ได้จากกิจกรรมอีกมากมาย การใช้งานสัตว์เลี้ยงนั้นหาให้เหมาะสมกับตัวเอง
และเงินทุนในกระเป๋าก็นะครับ ที่สำคัญเราเลี้ยงมันเพราะมันน่ารัก
ใช้ใหม่ละครับ

แล้วพบกันใหม่ ในฉบับต่อไป นะครับ
12Tails Magazine Team [Economic Trick]
Royalman [Jun]



มาทำงานจิตอาสา
กับน้องต่ายมัยจีะ



ไม่ได้ตั้งใจ
~๖๖~

รับสมัคร Art Design 2 ตำแหน่ง

หน้าที่ ➡ จัดหน้านิตยสาร

คุณสมบัติ

- มีใจรักเกม 12 นาง
- ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator ได้เป็นอย่างดี (ถ้าฉันทั้ง 2 โปรแกรมจะดีมากเลยคะ)
- ทำงานเป็นทีมได้
- รับฟังความเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง E-mail Art12TailsMag@gmail.com พร้อมกับแนะนำตัวเองเล็กน้อย หลังจากนั้นเราจะติดต่อกลับไปอีกทีนะคะ >w<

รับสมัคร นักเขียนบทความ เพิ่ม 6 ตำแหน่ง

หน้าที่ ➡ เขียนบทความของอีไรแต่ละนาง ทั้งในข้อมูลเชิงกว้างและเชิงลึก

คุณสมบัติ

- รักเกม 12 นาง
- รู้จักอีไรในแต่ละนางเป็นอย่างดี ทั้งด้านลักษณะการเล่นแบบพื้นฐานของตัวละคร รวมไปถึงการเล่นในระดับสูงที่มีการพลิกแพลง และใช้ในการเล่นต่อสู้กับผู้เล่นด้วยกัน
- มีความสามารถในการอธิบายในรูปของตัวอักษรให้อ่านง่ายเข้าใจได้ง่าย สามารถเขียนภาษาให้มีความเป็นทางการได้หลายระดับ
- ใช้โปรแกรม Microsoft Word ได้ดี
- รับฟังความเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง เมลล์นี้คะ magazine12tails@hotmail.com
เดี๋ยวทางเราจะติดต่อกลับไปคะ

12 Tails Magazine

รับภาพ Fan Art

- เป็น Fan Art ตัวละครจากเกม 12 หางเท่านั้น
- ผลงานที่ส่งมาต้องไม่เคยเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
- ไม่รับผลงานที่มีตัวละครอื่นนอกเหนือจากในเกม
- ขนาดผลงาน ไม่เกิน 21 ซม. x 29.7 ซม. (A4)
- ไม่จำกัดเทคนิคที่ใช้ในการสร้างผลงาน
- รับผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วเท่านั้น
- 1 ท่าน ส่งได้ 1 ผลงานเท่านั้น หากมากกว่านั้นทีมงานจะคัดเลือกมาลงเพียง 1 ผลงาน
- ส่งเป็นไฟล์ jpeg. มาที่ E-mail Art12TailsMag@gmail.com



รับนิยายสั้นลงนิตยสาร 12Tails Magazine

1. เป็นนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกมสิบสองหางออนไลน์ และไม่เคยเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
2. ฟอนต์ Angsana New ขนาดอักษร 16 pt ตอนละ 9 หน้ากระดาษ A4 จำนวนตอนทั้งหมด(จบเรื่อง) 4 ตอน
3. ส่งตอนแรกพร้อมทั้งพล็อตเรื่องและแผนการเขียนต่อตอนมาด้วย หากนิยายแต่งเสร็จสมบูรณ์แล้วจะพิจารณาเป็นพิเศษ

ติดต่อมาที่ เมลลีนีศรีรับ magazine12tails@hotmail.com
ได้ขบวนเราจะติดต่อกลับไปครับ

Special Thank!

12Tails fansite kit, Simon Murray, wayaren,
reasonmodern, Melissa Evans, troupinh,
elli, aleksandar velasevic



อ่านฟรี!!